LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
EVIL GENIUS

www.gamesradar.it - Febbraio - n°113 - Edizione DVD € 7,90

RECENSIONE ESCLUSIVA!

COMMANDOS STRIKE FORCE

I commandos di Pyro conquistano la terza dimensione!

ANTEPRIMA!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Questa volta, EA piomba in Normandia dal cielo!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Il miglior gioco di strategia rivisita il Medioevo!

RECENSITI...

9 giochi tra cui BloodRayne 2, Stubbs the Zombie, Torino 2006, Land of Legends, R.O.S.E. Online!

Anteprima!

CRASHDAY

Quando l'obiettivo è sfasciare tutto!

La guerra è il proseguimento della politica con altri mezzi. (Karl Von Clausewitz)

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

66 Il nuovo capitolo della serie *Medal of Honor* si affida ai paracadutisti per riconquistare lo scettro di miglior FPS sulla Seconda Guerra Mondiale!

24 GIOCO COMPLETO: EVIL GENIUS
Questo mese, GMC vi porterà alla conquista del mondo con *Evil Genius*, l'eccezionale gioco di Elixir Studios in cui dare sfogo al proprio genio... del Male!

16 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 3 troverete il nuovo demo di *TOCA Race Driver 3* (tre piste inedite e tre modalità da provare) e quello di *Galactic Dream*. Il DVD, oltre ai contenuti del CD, propone l'atteso demo di *Star Wars L'Impero in Guerra* e il gioco completo *S.W.I.N.E.*. Ma il divertimento continua con gli altri fantastici demo e con l'immancabile raccolta di add on, patch, utility e shareware.

Demo imperdibile sul DVD!
Star Wars L'Impero in Guerra

Medieval 2: Total War - pag. 60

Flight Simulator X - pag. 36

Tomb Raider Legend - pag. 52

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTE

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese...

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Commandos Strike Force - pag. 98

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Ultima" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Gran Finale" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Ternoe" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Me lo merito" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Component" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Buoni consigli" Tradardi, Carlo "Cullie" Barone,
Luca "Estratitore" Spinelli, Gianluca "Egemonia culturale" Loggia, Mattia "Tattico" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Teschio" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Mulo" Dante, Vincenzo "Viaggiatore" Beretta, Primoz "Commando" Skulj, Matteo "Dipendenza" Bianchi, Alessandro "Aerotrasportato" Galli, Marcello "Quante pagine?" Grillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Saletta, Roberto "Fantasioso" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Tranquillo" Abietti, Silvia "M.I.A." Munga, Mauro "Natale vero" Buti, Davide "Trasferta" Giulivi, Paolo "Tri-band" Cupola, Andrea "Strega" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Arrivederci" Soletta, Simone "Alex" Trimarchi, Elisa "Hermione" Leanza, Christian "Baraldo" Bosscolo, Danilo "Complotto" Gabrielli, Enrico "Presentazione" Vendramin, Andrea "Racconto" Babich, Marco "In extremis" Salvaneschi, Fabio "Cosa hai vinto oggi?" Bortolotti, Steve "Dirk" Helm, Marcello Cangialosi

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 00189 Roma

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media anno 2003 ... 40.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni essenziali, giudizi e consigli per gli acquisti e più siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre [illegible] riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni [illegible] vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Libero mercato

In questi giorni, riflettevamo sulle implicazioni di uno dei nuovi aspetti del servizio Live di Xbox 360. Per chi non lo sapesse, Live è il nome del servizio per giocare online con le console di Microsoft.

Con la recente introduzione della seconda generazione di questa console, Microsoft ha aggiunto la possibilità, per ora teorica, di microtransazioni, anche fra utenti, per comprare e vendere. Definiamo teorica questa possibilità perché, per ora, le uniche cose che è dato acquistare sono temi per la dashboard (l'equivalente degli sfondi per la scrivania di Windows) e poco più. È molto probabile che, in futuro, le aziende decidano di porre in vendita livelli aggiuntivi, nuove piste, personaggi e chi più ne ha più ne metta. Per gli scambi fra utenti si dovrà attendere più a lungo.

Niente di nuovo per chi ha la fortuna di giocare con il PC: siamo abituati da anni ad avere contenuti extra per i nostri titoli preferiti, messi a disposizione gratuitamente da appassionati dotati di spirito d'iniziativa e un po' di talento. Ragionando, però, su questo parallelo, la domanda è stata inevitabile: ma i giocatori PC sarebbero disposti a pagare i contenuti, spesso eccellenti, che finora sono riusciti a godersi senza sborsare un centesimo?

Qualche risposta, in realtà, ce la potrebbe già dare il riscontro di proposte quali *Day of Defeat Source*, con cui Valve ha riproposto, aggiornandolo a un nuovo motore grafico, un Mod per *Half-Life*, mettendolo poi in vendita sul suo servizio di distribuzione online, STEAM. Si tratta, però, sempre di un'iniziativa controllata da una grande azienda, non del lavoro di un gruppo di appassionati o addirittura di un singolo.

Se un domani nascesse un nuovo, ipotetico, *Day of Defeat* (titolo che prendiamo solo come esempio), creato sulla base di un gioco già esistente da un manipolo di eroi della Rete (come mi piace definire questa specifica categoria di videogiocatori), i quali, per una volta, decidessero di provare a guadagnare qualcosa per i loro sforzi… ecco, se nascesse qualcosa del genere, sareste disposti a pagare per poterci giocare? E quanto? Se la risposta fosse "zero", siete certi che, un giorno, tale atteggiamento non rischierebbe di provocare una "fuga di cervelli" fra gli sviluppatori in erba, a favore della console di cui parlavamo all'inizio?

Intendiamoci, può tranquillamente darsi che a pesare di più continui a essere il riconoscimento dei propri pari. Ma è una domanda che vale la pena porsi.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO LINE OF SIGHT: VIETNAM!

L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidarate inviare una e-mail diretta a una dalla rubricha di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomanti trattati nal Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco onlina)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi a gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiagare a Quadax i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi!
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 118. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

IN DIFESA DEI GIOCHI MULTIFORMATO

Bellissima Nemesis,
sono un vostro lettore fin dai primi numeri e ho deciso di scrivervi per un dubbio che viaggia da tempo nella mia testa.
La domanda è semplice e diretta: perché alcuni giochi "subiscono" la politica multiformato e altri no?
Per esempio: perché i vari *Prince of Persia*, *Pro Evolution Soccer* o *NFSU* (potrei continuare...) si sono rivelati sempre ottimi titoli, nonostante fossero per più piattaforme, e invece altri, come *Spider-Man*, sono considerati mediocri causa la propria natura multiformato? Non ti sembra un'incongruenza?
Talvolta, viene addossata tutta la colpa a questa politica, come per dire: "Se fosse stato creato solo per computer sarebbe stato un ottimo gioco, invece...". Non riesco a capire bene la faccenda, ma sono sicuro che tu, cara Nemesis, sarai in grado di chiarirmi questo dubbio! Grazie a te e alla redazione per la cortese attenzione.

Marco88Orton

Caro Marco,
potrei sbagliarmi, ma non mi sembra che l'origine multipiattaforma di un gioco sia mai stata considerata una pecca in sé e per sé. Tuttavia, è vero è che i titoli sviluppati originariamente per console e poi convertiti per PC soffrono spesso di difetti tali da arrivare a pregiudicare il piacere del gioco. Un esempio tipico è il sistema di controllo: se gli sviluppatori applicano semplicemente all'accoppiata tastiera/mouse i meccanismi che hanno sviluppato per il joypad della console, è ben difficile che il risultato sia davvero soddisfacente. Altrettanto frequente, ma meno fastidioso, è il caso delle limitazioni arbitrarie – per esempio, la versione PC che consente solo due salvataggi perché la memory card della console non ne può contenere di più. Naturalmente, non è detto che tali difetti si traducano in una valutazione peggiore del gioco e, soprattutto, non è

"Perché, invece di spendere soldi per le protezioni, le case di produzione non abbassano i prezzi?"

da Le prot[illegible]

IN DIFESA DEI GIOCHI MULTIFORMATO
I tre capitoli di *Prince of Persia* sono un'ottima dimostrazione di come si possano avere giochi multiformato di alta qualità, se sviluppati nel modo giusto.

dal Forum di gamesradar.it

QUESTIONE DI CONTROLLO

Torna il principe di Persia e, al suo seguito, si ripresentano anche le discussioni su quanto sia divertente correre lungo le pareti e arrampicarsi sui palazzi. La chiacchierata viene rianimata da Faramir II, che nel **Thread** "*Prince of Persia The 2 Thrones*" invita il lettori a: Scrivere tutto ciò che si vuole a riguardo! Si parte, così, dai desideri di jeanx: Non vedo l'ora di giocarci e, passando per le certezze di sanandreas: Troppo bello, si giunge ai dubbi espressi da HieiDj: Mi hanno detto che è più giocabile sulla PS2 che sul PC. Qui sistema di controllo ci cova, quindi è necessaria la precisazione di Need for click: Non è vero, se hai un joystick analogico è molto meglio su PC, sia per la velocità, sia perché puoi godere di una grafica più definita. Parole sante, che ci permettono di chiudere in allegria la finestrella sulla Persia con il **Post** di daddà: È bellissimo, mi è piaciuta soprattutto la novità del principe cattivo, che con la catena può raggiungere luoghi incredibili.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Che male c'è a mostrare qualche nudo?

Illuminante Nemesis, spesso hai espresso il tuo dissenso nei confronti della pornografia all'interno di giochi.
Se sesso e nudo sono ormai diffusi in film, pubblicità, reality show e quant'altro, nel mondo dei videogiochi i primi passi in questa direzione sono stati piuttosto timidi: vedi *Singles*, *7 Sins*, *Playboy: The Monsion*, *Leisure Suit Lorry: Mogno Cum Laude*, e anche un po' *The Sims*.
L'aspetto fondamentale è il fatto che nessuno di questi titoli è realmente sexy, ed è evidente la volontà di non eccedere in nudità e in particolari piccanti: nei momenti più "intimi" (se così si possono definire) le scene vengono praticamente censurate; pensiamo allo spostamento della visuale in *The Sims* o alle opportune sfocature quando i partner si spogliano. Quindi, trovo impossibile non notare l'ipocrisia che spinge a nascondere un inoffensivo nudo, quando in altri titoli si indugia volentieri sulla violenza gratuita.
La mia domanda è: non troveresti più giusto e moralmente corretto mostrare scene di nudo e sesso, che sono parte quotidiana e normale della vita dell'uomo, invece di pallottole, morte e corpi devastati?
Spero che i miei 13 anni non ti inducano a pensare che il mio sia solo un pretesto per vedere donne nude anche sul PC.

Sos3

No, non credo assolutamente che il tuo discorso sia un pretesto per vedere donne nude – chiunque abbia accesso a Internet (o anche a un televisore) non ha problemi a trovare quanta pelle nuda vuole.
Ciò che penso, però, è che la tua domanda nasconde un trabocchetto: non potrei rispondere che trovo peggio un corpo nudo di un corpo fatto a pezzettini da un lanciagranate, senza sembrare una pazza furiosa. Il fatto è che, secondo me, la questione non è in questi termini.
I nudi che mi irritano sono quelli delle pubblicità e delle trasmissioni televisive – o meglio, mi irrita la totale mercificazione e "quarto-di-bue-izzazione" delle ragazze, i cui corpi vengono usati per vendere una pentola in più. Non reputo, invece, che il problema di titoli come *Singles* o *7 Sins* (i due più deliberatamente osé tra quelli che citi) sia la presenza di corpi nudi più o meno offuscati e censurati, quanto il messaggio che trasmettono, più deleterio di quello di un qualunque sparatutto.
Il fatto è che la stragrande maggioranza delle persone sa che uccidere è sbagliato, e che nei videogiochi si può fare perché è tutto finto. Le questioni legate al sesso, invece, sono un'area grigia – sono tanti i maschietti che pensano che "no" voglia invece dire "sì", che se metti la minigonna "te la vai a cercare", e via dicendo. Giochi come *7 Sins* non fanno altro che rinforzare tali concetti, stabilendo che, per esempio, se fai un regalo a una ragazza questa è tenuta a venire subito a letto con te, eccetera. E il grosso problema è che queste idee vengono poi effettivamente applicate nella realtà – come il numero di molestie e violenze sessuali dimostra ampiamente.
Quindi, Sos3, la risposta è che troverei corretto mostrare nudi e sesso, se ciò non avvenisse in un modo che porta a più violenza e umiliazione di qualunque sparatutto.

obbligatorio che ne soffrano tutti i giochi multiformato – da qui le differenze da te riscontrate.
Se, invece, intendevi "per quale motivo gli sviluppatori, a volte, fanno le conversioni con i piedi", la risposta è molto più complessa, ma si riassume facilmente: perché ci si mette meno tempo e tanta gente comprerà il titolo prima di scoprirne i difetti.

I COMPUTER DIVENTERANNO TROPPO INTELLIGENTI?

Ciao Nemi!
Mi ha colpito l'idea di una scheda per l'Intelligenza Artificiale, che secondo te rivoluzionerebbe il nostro hobby. Su questo, penso ci sia da fare un appunto piuttosto rilevante: è ragionevole pensare che, in futuro, i vari parametri si evolveranno in un modo più o meno prevedibile. La grafica arriverà sempre più vicina al fotorealismo, la fisica rappresenterà in maniera più accurata il comportamento degli oggetti e la costruzione dei livelli sarà più ampia e dettagliata; per la I.A. il discorso si fa, però, più complesso.
La questione ruota sempre intorno alla parola gioco: noi amiamo i videoGIOCHI, e se la I.A. si evolvesse come la grafica o il sonoro, si rischierebbe di avere situazioni al limite del paradossale: pensa se, fra cinque anni, arrivassimo ad avere titoli in cui il giocatore deve ripetere un livello 40 volte perché le due guardie hanno visto il protagonista, hanno organizzato un agguato al buio e l'hanno accoltellato alla schiena!
Con questo cosa voglio dire? Che, al contrario delle altre caratteristiche, l'Intelligenza Artificiale nei giochi si evolverà solo fino a un certo punto, a meno di non trovare dei trucchi con cui evitare il problema: oltre quel limite, il gioco diventerebbe semplice "applicazione".
Ci sarebbe anche una terza ipotesi, ma non la prendo neppure in considerazione. Se gli sviluppatori arrivassero davvero a un livello di I.A. reale (e non solo realistico), penso che cambierei hobby: non ho voglia di dover rigiocare varie volte intere sezioni perché il "Rambo" della situazione è la sentinella "cattiva" e non il protagonista. In quel caso, penso che rimpiangeremmo un po' i nemici "stupidi" di oggi.

Teo da Magrè

Carissimo Teo, innanzitutto permettimi di rispondere al tuo esempio: se qualcuno dovesse ripetere un livello quaranta volte perché viene ucciso sempre da un agguato con le stesse modalità, non credo che sarebbe tanto il gioco a essere troppo intelligente, quanto il giocatore a dover

IN BREVE

Cara Nemesis,
volevo rispondere più precisamente alla domanda di Desà, che sul numero 110 chiedeva se ci fosse un libro su *Splinter Cell*. Il romanzo esiste e si intitola "Splinter Cell I Signori del Fuoco". È scritto da David Michaels su un'idea di Tom Clancy e dovrebbe essere basato sui giochi omonimi. Peccato che, leggendone l'inizio, abbia trovato che non ha assolutamente niente a che fare con i videogame della serie.

Leo

Leo, ammetto di non aver mai sentito il desiderio di leggere un libro basato su un videogioco (tranne in un caso, che però non posso rivelare). Tuttavia, c'è qualcosa che proprio non mi convince nella tua analisi: che senso avrebbe un romanzo su *Splinter Cell* non collegato ai videogiochi? Secondo me, non molto

dal Forum di gamesradar.it

DAGLI ALLO SCIMMIONE

Sul fatto che *King Kong* sia uno di giochi di punta della stagione invernale non ci piove, al massimo ci nevica, ma prima di trarre conclusioni è meglio dare un'occhiata alle opinioni forensi di GamesRadar.it. In "*King Kong*, quale voto?" frankyto vuole togliersi il dubbio: Ragazzi, dategli un voto, così vedo se prendermelo. Per Micio del Cheshire, più che il voto in sé, conta il fatto che: Sembra il classico gioco basato su una licenza, più che sulla qualità, e la sua opinione trova riscontro nei numeri espressi da Railgods e da Vengaul, nell'ordine: 5, Ma anche 4! Qui si mette male, ma prima di disperare sentiamo l'esame articolato di T.r.E c.0.0.l: La grafica è scarna e devo dire che, a parte i personaggi principali, c'è ben poco di carino. Inoltre, bisognava rendere il gioco più realistico, non che quando i colpi finiscono, il protagonista te lo dice. Infine è molto corto. Voto 6.

"Credo che abbiate perso di vista le possibilità di un'onesta famiglia media"

da Sistema giusto... e costoso! – JoeFalchetto63

I COMPUTER DIVENTERANNO TROPPO INTELLIGENTI? L'Intelligenza Artificiale di *F.E.A.R.* è senz'altro di buon livello, ma è ancora lontana da quello che dovrebbe essere una vera I.A..

rivedere un po' le proprie strategie... Detto questo, comunque, mi pare che tu stia dando un valore eccessivo al concetto di I.A. "reale": una buona Intelligenza Artificiale potrebbe senz'altro essere stupidissima! Semplicemente, sarebbe stupida in modo realistico, invece di esserlo perché programmata a muoversi sempre secondo il medesimo schema. Anche con la migliore I.A. immaginabile, le guardie cattive non diventerebbero i Rambo della situazione, a meno che non sia quello che vuole lo sviluppatore. Tutt'al più (secondo i parametri di "personalità" assegnati), il giocatore potrebbe trovarne una impegnata a leggere il giornale, quella dopo all'erta e pronta a reagire, e quella dopo ancora potrebbe, magari, arrendersi subito perché pensa: "Tengo famiglia". Insomma, ritengo che le tue preoccupazioni siano ingiustificate – un miglioramento della I.A. non significa necessariamente che sarà il computer a decidere di farsi una partita con Teo da Magrè, invece del contrario.

La redazione risponde Sistema giusto... e costoso!

Cara Nemesis,
sono il padre di un ragazzo di 16 anni e da quando ne aveva 9 gli compro la vostra rivista, che... apprezzo anch'io. Non siamo ricchi; per capirci (senza pietismi) GMC è uno dei piccoli lussi mensili che ci concediamo, con l'ADSL. Adesso, mio figlio vorrebbe aggiornare il suo computer: Athlon XP+ 1700, 1 GB di memoria, ATI 8500 LE, eccetera. Penso che dovrà aspettare ancora un po', perché la sua configurazione gli permette, tutto sommato, una discreta giocabilità, ma capisco che tra qualche tempo arriveremo al dunque. Vi scrivo per un argomento che, in passato, avete già toccato: i costi del Sistema Giusto, la vostra rubrica mensile. Credo che abbiate perso di vista le possibilità di un'onesta famiglia media. Per esempio, come si fa a definire "base" un sistema al limite dei 1.200 euro? Così facendo, si generano delle aspettative per cui, se non si spendono almeno 1.500 euro, si è comprato un computer quasi da "nascondere" alla vista. Per non parlare del Sistema ideale: quello che proponete è più un sistema senza limiti, quasi da sogno. Ideale implica, a parer mio, un connubio tra tecnica avanzata ed eticamente proponibile ai non Rotschild.
Potreste fare un'indagine, ma penso che soglie tipo: Sistema base – limite 999 euro; medio – 1.500; ideale – 2.000-2.500 e da sogno – senza limite, sarebbero più adeguate. Rientrare nei 999 euro non sarebbe difficile. Alcuni esempi: una scheda madre Asrock 939 Dual SATA2 non farebbe piangere nessuno, consentirebbe di effettuare un upgrade mirato (accetta AGP e PCI Express) e porterebbe a risparmiare 50 euro. Altri 35 euro si possono risparmiare su memoria unbranded (lo so che per i giocatori è importante, ma conteniamo i prezzi), infine, circa un'ottantina tra tutto il resto non è difficile tenerli nel portafoglio. So anche che, con la variabilità dei prezzi e i tempi di stampa, è difficile fornire dei prezzi aggiornati, ma a volte siete proprio lontani. Il mio è solo un suggerimento, ma penso che costituirebbe un piccolo contributo per far vivere meglio molte persone. Ciao e grazie.

JoeFalchetto63

Ciao JoeFalchetto63,
probabilmente è il termine "base" a creare un'incomprensione relativa alla configurazione più economica da noi proposta. I componenti scelti non puntano solo a offrire una buona velocità nei giochi, ma anche una qualità costruttiva e delle funzionalità aggiuntive che le permettano di distinguersi dai modelli di poco più economici.
Certo, sulla carta una Asrock non offre molto meno di una Gigabyte, ma le nostre esperienze "sul campo" ci hanno insegnato che aggiornare l'EPROM di una Asrock, nella speranza che la casa madre abbia pubblicato in tempi brevi un BIOS compatibile con l'ultima CPU, significa collegarsi a un sito dalla notevole lentezza, privo di quelle FAQ e del supporto che Asus dedica ai suoi prodotti "di marca". Allo stesso modo, siamo incappati troppo spesso in moduli RAM "unbranded" (senza marca) malfunzionanti, capaci di generare inesplicabili grattacapi durante l'assemblaggio di un nuovo sistema. Se la scelta di RAM, motherboard e hard disk meno capienti riducesse il prezzo del sistema di 400 euro non esiteremmo a effettuare la sostituzione: il risparmio che otterremmo sarebbe, però, più vicino ai 150 euro e, a nostro parere, non giustifica il sacrificio qualitativo.
Tutti i Sistemi sono rivolti a chi ama scegliere e assemblare ogni parte del proprio PC. Se volessimo ottenere un risparmio assoluto, consiglieremmo l'acquisto di uno dei tanti computer pre-assemblati in offerta nei negozi, suggerendo la sostituzione dei componenti poco adatti alle attività videoludiche.
Per quanto riguarda i prezzi dei prodotti: mentre compiliamo il Sistema, raggiungiamo i più noti negozi di informatica online, facendo una media dei listini.
Le discrepanze (che non ci sembrano eccessive, trattandosi solitamente di pochi euro) sono purtroppo generate dall'intervallo che separa la scrittura dalla pubblicazione.
La tua missiva, comunque, ci ha spinto a riflettere sui nomi assegnati alle tre configurazioni. In futuro, potremmo rivederli, in modo da chiarire meglio le loro qualità.

Quedex

LE PROTEZIONI SONO INUTILI!

Cara Nemesis,
scrivo per chiedere il tuo parere riguardo le protezioni antipirateria dei videogiochi. Presumo che i vari metodi di difesa (Securom, Safedisc, Starforce, eccetera) costino dei soldi alle software house, denaro che ritengo speso in maniera poco utile.
In teoria, queste protezioni dovrebbero

dal Forum di gamesradar

CHI L'HA VISTO?

Cetruzzo punta i riflettori su un titolo non particolarmente famoso, ma che vanta tra i lettori di GMC un importante stuolo di appassionati. Nel **Thread** *"Sacred Underworld"* l'amico s'interroga sul fatto se sia: Uscito o no? All'estero mi sembra di aver capito di sì, ma in Italia? Si sa quando uscirà? La risposta spetta a Wolf01[WDD]: Non chiederlo, per carità! Ogni volta che qualcuno lo fa, lo posticipano di una settimana. Ecco, adesso ancora una settimana in più! Seriamente: no, non è uscito, forse hanno problemi con le traduzioni. Se entro il mio compleanno (tra due mesetti) non esce, me lo compro in inglese. La stessa drammatica situazione viene delineata da CR0N0 (complimenti per l'autodefinizione "Geneticamente mortificato"): È uscito in tutta Europa, tranne che in Italia e in Spagna, dove lo distribuisce FX. Era già stato posticipato ad agosto, poi ancora più avanti e ora non si sa più nulla. Pare ci sia un problema di discordanza sul prezzo con la Ascaron.

■ PIÙ AMORE PER FAHRENHEIT **Nonostante l'ottima valutazione, *Fahrenheit* non ha trovato posto tra i parametri delle avventure in quanto troppo diverso dai canoni del genere.**

scoraggiare i pirati e, quindi, premiare chi acquista il gioco originale. Purtroppo, non è sempre così. Anzi, alcune causano problemi anche con le copie originali a causa di un lettore ottico non compatibile, e poi si sa, un pirata in 5 minuti ha scaricato il crack per far girare il gioco senza CD e lo sta già vendendo a pochi euro.
Perché, invece di spendere soldi per queste protezioni (che trovo praticamente inutili), le case di produzione non abbassano i prezzi? In questo modo, non ci sarebbero più problemi con i lettori ottici, i videogiocatori avrebbero più denaro per comprare un numero maggiore di titoli e i pirati farebbero il loro "sporco lavoro", come ora.

Talco

PS: Ti sarei grato se segnalassi **www.gtamodders.com**, un fantastico sito dedicato al modding di *GTA San Andreas*, *GTA: Vice City* e, in genere, dei vari capitoli della saga. Per ora, il sito contiene "solo" 700 file tra cui auto, moto, skin, eccetera, e guide per installarli – ma ce ne sono sempre di più!

Caro Talco, non so se ti sorprenderà, ma il tuo è un discorso che fanno in molti – anche tra chi lavora per le case di videogiochi. In effetti, il ragionamento sembrerebbe avere senso: poiché i pirati trovano sempre un modo per aggirare le protezioni (o, quantomeno, finora l'hanno sempre scovato), tanto vale farne a meno e dedicare quelle risorse ad altro.
Il problema è che questa logica trascura un fatto semplice, ma importante: molte persone non evitano di copiare i giochi per ragioni etiche, ma solo perché costa di più (in termini di tempo e impegno) che acquistarli. È ovvio che scoraggiare un pirata "a tempo pieno" – qualcuno che copia i giochi per principio o per lucro – è difficilissimo, se non impossibile. Tuttavia, i pirati a tempo pieno sono una fetta molto ridotta, e moltissime persone trovano che i problemi dati dai titoli copiati, dal tempo perso alla mancanza di supporto e via dicendo, siano tali per cui conviene comprarli. Dunque, vale certamente la pena di investire in protezioni sempre più complesse e difficili da superare – anche se qualcuno ce la farà comunque, la casa produttrice recupererà l'investimento.

PIÙ AMORE PER FAHRENHEIT

Ciao Nemesis,
ho notato che avete aggiornato la sezione dei parametri riguardanti le avventure, eliminando i titoli ormai di un'epoca fa e mettendo al primo posto *The Longest Journey* e al terzo posto *The Moment of Silence*. Finora, forse, potevo capirlo: tutti e cinque i titoli presenti nella classifica erano probabilmente considerati da voi intoccabili (visto che l'ultimo aggiornamento della categoria prima di questo risale a due anni orsono, quando è stato inserito *Broken Sword 3*).
Ora, però, non vi comprendo più. Come fate a non inserire un titolo bello, divertente, emozionante e soprattutto originale come *Fahrenheit* nella classifica? Come fate a non contemplare un titolo innovativo come questo, che potrebbe essere considerato una svolta nel genere delle avventure e che ha reso tangibile quella che prima era solo un'astrazione, ovvero il concetto di film interattivo? Cosa ha *Fahrenheit* in meno rispetto a *Broken Sword 3*, che può essere sì considerato originale, ma che, sotto molti aspetti, (vedi, per esempio, la trama insipida) è inferiore al capolavoro di Quantic Dream?

Maxïmo Park

Carissimo Maxïmo, mi sono consultata con il prode Paglianti e ho scoperto che la ragione del mancato inserimento del peraltro ottimo *Fahrenheit* tra i parametri delle avventure è proprio l'originalità e l'innovatività del gioco Quantic Dream. In altre parole, le meccaniche di *Fahrenheit* sono tali per cui sarebbe difficile farlo rientrare tra i parametri di un genere cui, in realtà, non appartiene – per esempio, a causa delle molteplici e fondamentali sequenze d'azione. Non disperare, comunque: varie avventure in uscita (per esempio, il nuovo *Broken Sword* o *Dreamfall*, il seguito di *The Longest Journey*) dovrebbero incorporare elementi d'azione, e mi sembra probabile che il trend continuerà.

IN BREVE

– quindi, mi viene de pensare che, magari, sia solo l'inizio e non sembrare collegato. Che ne pensi?

Ciao Nemesis,
che qualcosa stia cambiando? Da qualche tempo ho notato, infatti, che la pubblicità per i videogiochi è aumentata (vedi il nuovo *Prince of Persia I Due Troni* e *Project Zero* per Xbox, per esempio). Forse, finalmente, la società si è accorta del fenomeno e della diffusione dei videogame, magari anche per competere con l'informazione a livello europeo?

Alessendro C.

Alessandro, sarò sincera: non credo proprio che la sensibilità nel confronti dei videogiochi sia cambiata così radicalmente. Certo, è aumentato il giro d'affari del mercato e, di conseguenza, il budget destinato alla pubblicità. Se, poi, questo sia effettivamente un bene, non mi sembra affatto certo.

Holux Madamigella Nemesis.
Vi scrissi tempo fa per chiedervi di parlare di un bellissimo GdR interamente programmato dai miei Sovrani e intitolato *Il Ritorno del Male*. Ora, dopo anni di duro lavoro, Lo Mio Re è riuscito a sfornare anche un GdR tattico: *La Battaglia dei Draghi*. Scaricarlo è semplicissimo: basta visitare il sito **www.bluedragon.it**, recarsi nella sezione BD Saga e cliccare su "La Battaglia dei Draghi".
Spero che vorrete anche solo accennare a questo gioco: ne vale la pena!

Merkox

Carissimo Markox, ho dovuto potare pesantemente le tue mail, ma sono certa che il messaggio arriverà forte e chiaro: amici miei, andate e scoprire di cosa si tratta!

dal Forum di gamesradar.it

VAMPIRI DEI VECCHI TEMPI

Spesso, tra i titoli meno attuali si nascondono gradite sorprese per i lettori di GMC. È il caso di Steffsoulman, che in "*Blood Omen 2*" comunica di avere: Appena terminato il gioco in questione. E sapete che vi dico? Anche se ha qualche anno sulle spalle è un bel gioco! Grafica, atmosfera, musica, tutto stupendo. Si mette in tasca parecchi titoli degli ultimi anni e attuali! Sapete dirmi se c'è un seguito? Ahia, mi sa che caschi male. Kall Su: Purtroppo non c'è alcun seguito, in quanto questo capitolo, pur essendo uscito prima di *Legacy of Kain: Defiance*, narra eventi successivi e, quindi, dovrebbe essere l'ultimo della saga. Comunque, se hai ancora voglia di vampiri, puoi farti una giocata con *Soul Reaver 2*, che a fox986: È piaciuto anche di più.

dal Forum di gamesradar.it

C'ERA UNA VOLTA...

Quanto è bello parlare, non troppo spesso, dei cari vecchi tempi. Facciamolo subito, con il **Thread** lanciato da Miki90, "Qual è stato il vostro primo computer?". Scrive l'autore: Ricordo ancora che nel '93 giocavo con un portentoso e innovativo Pentium a 133 MHz. Poi è arrivato l'Athlon a 1333 MHz, con GeForce 2 e Audigy Sound Blaster Live! Scusa, amico, se omettiamo il tuo sistema attuale, ma vogliamo dare spazio a tutti. Primo Roccia: Il mio primo PC è stato un P4 2,4 GHz, secondo 30lex90: Io avevo un 486 con 16 MB di RAM, meno potente di un Game Boy, terzo e penultimo DeadManWalking_ITA: Quando ero piccolo, avevo nella mia cameretta l'Intel 8080 di mio padre. Una frequenza di clock pari a 2 MHz, ricordo che scattava pure *Supaplex*! E per chiudere in maniera tradizionale, come non citare Skull88, con il suo immancabile: Commodore 64.

dal Forum di gamesradar.it

VENTI DI GUERRA

in "*Call of Duty 2*" l'utente Cesco91 vuole sapere se: Secondo voi, lo sparatutto in soggettiva di Infinity Ward è un bel gioco? Perché vorrei comprarlo, ma non l'ho mai provato. A prescindere dal fatto che la recensione pubblicata su GMC 110 non lascia adito a dubbi (voto 9), sentiamo cosa hanno da dire in proposito Yiann: Se ti piacciono gli FPS con ambientazione militare, prendilo senza pensarci un attimo e sca_2: Forse il migliore FPS disponibile al momento. Un must! Insomma, a giudicare dalle voci del **Forum**, *Call of Duty 2* non può neppure essere definito un argomento di discussione. Eppure... Padulo80: Il gioco è bellissimo, anche se in certe parti è irreale. Nel senso che devi fare azioni alla Rambo, mentre i tuoi commilitoni si barricano dietro le finestre e non muovono un dito.

PATENTE EUROPEA E VECCHI GIOCHI Sid Meier ha creato tanti splendidi titoli – ma sembra che *Magic The Gathering* non faccia parte della sua produzione.

"Prima di rinunciare a far funzionare i vecchi giochi, fate un giro su Google"

da Patente Europea e vecchi giochi – Francesco Scialpi

In quel caso, potremmo decidere di definire un nuovo genere, separato dalle avventure "classiche" – e *Fahrenheit* ne sarebbe senz'altro uno dei punti di riferimento.

PATENTE EUROPEA E VECCHI GIOCHI

Radiosa e dolcissima Nemesis,
mi ricollego alla mail di Jac2 (sul numero di dicembre 2005) riguardo la ECDL. Mi sento in dovere di precisare che tutti gli esami per la Patente Europea per il Computer si possono, a richiesta, sostenere su piattaforme e software diversi da quelli proprietari Microsoft.
In particolare, esiste una distribuzione di Linux, live (cioè che parte direttamente da CD, senza installazioni) e in italiano, dedicata a tale scopo. Si chiama EduKnoppix ed è opera del professor Maurizio Paolini dell'Università Cattolica di Brescia. Per maggiori informazioni, il sito di riferimento è **http://eduknoppix.dmf.unicatt.it**.
Intervengo, poi, su un altro argomento che mi sta particolarmente a cuore, ovvero "vecchi giochi sui nuovi PC".
Il titolo citato tempo addietro da Nonno Lupo come "*Magic* di Sid Meier" è una buona trasposizione dell'omonimo gioco di carte collezionabili, di cui sono appassionato anche in "real life".
È possibile sfidare direttamente il computer o un altro giocatore umano in "uno contro uno", oppure esplorare il reame di Shandalar in un simil-GdR con tanto di quest, dungeon, oggetti speciali, eccetera, dove gli scontri con i PNG si traducono in mini-partite a "Magic".
Il contributo del geniale autore di *Civilization* ha riguardato essenzialmente la seconda modalità di gioco.
Orbene, nella mia esperienza, far girare questo software in ambiente Windows XP non è impossibile. Ho la versione completa di entrambe le espansioni, in inglese, ed è bastato applicare la Manalink patch (che rende possibile il gioco in rete, ma anche e soprattutto corregge degli errori sparsi) per rendere il gioco perfettamente fruibile. Non so se il trucco funzioni con tutte le versioni, ma vale la pena di fare un tentativo. Anche qui, un URL di riferimento: **http://mtgdb.net/pc-internet/magic-microprose/manalink/index.htm**.
Il mio consiglio è: se avete un vecchio gioco che con Windows XP, a prima vista, non vuole proprio funzionare, prima di rinunciare fate un giro su Google, perché la disponibilità di patch o soluzioni simili a quella che riporto è più frequente di quanto si creda.
Un abbraccio,

Francesco Scialpi
shinobi76@tiscali.it

Carissimo Francesco, ricevo e volentieri pubblico le tue precisazioni e segnalazioni – però, devo ammettere che mi sta sorgendo un dubbio. Sia tu, sia Nonno Lupo parlate di *Magic The Gathering* come di un gioco di Sid Meier, così mi è venuta la curiosità di cercare di capire esattamente che ruolo abbia avuto il designer.
Stando a quanto sono riuscita a scovare, l'apporto di Sid è stato quantomeno misterioso: qualcuno, come te, sostiene che Meier ha progettato tutta la sezione single player; per qualcun altro, invece, ha semplicemente suggerito alcune delle meccaniche che dovevano essere usate nella sezione, e altri ancora negano qualsiasi suo coinvolgimento!
Purtroppo, non ho sottomano una confezione originale per controllare i riconoscimenti ufficiali – tuttavia, il fatto che *Magic* non venga nemmeno menzionato nella biografia di Sid sul sito di Firaxis (**www.firaxis.com**) sta iniziando a farmi propendere verso l'ipotesi "coinvolgimento zero".

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

88KJ
Andrea P.
Apollo 9
Belze86
DaBerZerk
Gogeta-92
JayDee
Marco D.
Musashi
Rothul Xel
Rusco
Seekh
SqualStrife
Varektanos, il non-morto prete

dal Forum di gamesradar.it

UNA RETE PER DUE

Tanto per mettere in chiaro che il videogioco è un'esperienza aggregante, diamo spazio al **Thread** "Che FPS in LAN mi consigliate", in cui dejawho afferma di avere: Una LAN composta da 2 PC, e non so scegliere un FPS con cui sfidare un amico. Potete consigliarmi? Come giochi ho *CoD 2*, *F.E.A.R.*, *Close Combat*, *Quake 4*, *Sniper Elite*, *Brothers in Arms: EiB*, i due *Battlefront* e *Serious Sam 2*, ma non riesco proprio a decidermi. Cetruzzo dice: *Quake 4*, *CoD 2* e *F.E.A.R.*, mentre per devilheart: Due giocatori sono pochi per i titoli tattici. Comunque, se proprio non volete giocare a *UT 2004*, provate le mappe Carentan e Mosca di *CoD 2*, che sono abbastanza piccole. Molto più sbrigativo, infine, il consiglio di *FishB9*, secondo il quale in: Uno contro uno devi per forza giocare a *Quake*, oppure, se lo trovi a prezzo ridotto, infilare nel PC *Unreal Tournament 2004*.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Mantre continuano gli esperimenti con *Civ 4* di cui parlavo il mese scorso (a posso annunciare, con una certa soddisfazione, che ho imparato a costruire anche unità militari, di tanto in tanto), ho dovuto notare con rammarico che non sono arrivate ancora schermate di *Quake 4* in multiplayer. Attendo pazienta, ma nel frattampo mi interrogo su un punto sollevato sui forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it/showthread.php?t=291208), ovvero: qual è la situazione dai multiplayer in Italia? Vadiamo se, par il prossimo numero, riuscirò ad avere una raplica adeguata. Nal frattempo, sto ancora aspettando risposte all'ultima domandona: giocata online ancha agli strategici? Mandate le mail a gmc.kevorkian@futureitaly.it, of coursa.

Salve,
vi scrivo questa e-mail perché sono un convinto "pioniere" del MMORPG *Dark & Light*, che considero un gioco davvero particolare, innovativo e unico nel suo genere, nonché quello che penso potrà essere il nuovo *Ultima Online*, grazie all'enorme longevità racchiusa nelle caratteristiche e nella filosofia di gioco. Volevo quindi sottoporlo alla vostra attenzione, sperando di non vederlo più ignorato del tutto, dal momento che parlate spesso e volentieri di titoli ancora lontanissimi, come *D&D Online*. Va considerato anche che è uscito un preludio gratuito l'8 dicembre, di nome *Settlers of Gonereth*, un prodotto a sé stante che permette di assegnare i titoli nobiliari che saranno presenti all'uscita della versione finale in aprile. Sono proprio un appassionato di *Dark & Light*; lo seguo fin dagli albori - il 2003! - e sono convito che si farà spazio in maniera unica, e come me lo pensa una community di 250.000 utenti. Ritengo che la creazione di molte gilde, anche italiane, sia indicativa. Fra l'altro, è uno dei pochi MMORPG che sarà totalmente in italiano.
Insomma, mi piacerebbe leggere anche solo un piccolo riquadro di novità e informazioni. Non ho problemi a mandare ogni cosa io stesso, se dovesse servire, ma immagino che, data la vostra professionalità, starete sicuramente seguendo il gioco.
Colgo l'occasione per complimentarmi e ringraziarvi per quella che ritengo di gran lunga la migliore rivista ludica per PC nel panorama italiano. Vi invio
Cordiali Saluti.

Alessandro "Caesar" Moretta

Mio buon Caesar, come avrai già letto a Natale - sempre che tu abbia acquistato il numero - non sei l'unico ad avere un forte interesse per *Dark & Light*. Oltre alla pura e semplice curiosità, quest'informazione dovrebbe interessarti in quanto significa che noialtri, sempre pronti a soddisfare i desideri dei nostri amatissimi lettori (purché numerosi), non possiamo fare a meno di occuparci in maniera più estesa anche di questo MMORPG, oltre che degli altri. Quando e come rimangono particolari avvolti nel mistero, ovviamente, però posso assicurarti che lo faremo.
Nel frattempo, vorrei spiegarti perché tanta attenzione per *D&D Online* (che non è "lontanissimo", dato che uscirà probabilmente prima dell'estate, ovvero in contemporanea con *D&L*). La risposta è piuttosto semplice: si stima che, al mondo, ci siano circa una ventina di milioni di giocatori della versione cartacea. Sono venti milioni di persone che, tra un tiro di dadi e una tinozza di popcorn, potrebbero decidere di passare a giocare online e trasformare, così, *DDO* in un successo ai livelli di *WoW* e oltre.
Ora, non vorrei che tu pensassi che siamo attaccati al vil denaro eccetera, però non trovi anche tu che venti milioni di potenziali utenti siano un pubblico piuttosto interessante?

Egregio Kevo,
sono Marco e vorrei chiedere il tuo illustrissimo aiuto per fare a pezzi i giocatori online di *Black Hawk Down*. Innanzitutto, ho commesso l'errore di iscrivermi a NovaWorld... però questo non mi crea problemi. Solo che mi capitano sempre i cecchini e i piromani con le granate, che mi disintegrano.

Le uniche strategie sempre valide per giocare in multiplayer sono quelle generiche, come "non farti sparare".

Perciò, confido in te per qualche piccolo consiglio di armamento e strategia. Inoltre, sorgono complicazioni di comunicazione con il server, anche se ho l'ADSL a 4,8 Mbps - tipo che si interrompe la comunicazione o esco contro la mia volontà dal server. Aiutami: mi piace troppo quel gioco!

Marco

Marco, non mi spiego bene perché consideri un errore iscriverti a NovaWorld - mica sei obbligato a comprare un titolo nuovo ogni mese, ora, vero? In ogni caso, ti do qualche consiglio velocissimo (valido, in effetti, per qualunque altro gioco). Innanzitutto: impara a comunicare con i tuoi compagni! I giochi di squadra vanno "giocati in squadra", altrimenti sei fritto in partenza.
In secondo luogo, usa la tattica giusta per la tua classe, invece di cercare sempre di fare quello cui sei abituato. Piuttosto, se fatichi a giocare bene come cecchino, cambia classe e fai il medico o qualcos'altro.
Infine, impara la virtù dell'autocritica. Quando ti arriva una granata in testa, nel novanta per cento dei casi è colpa tua, perché hai sbagliato qualcosa - cerca di capire cosa e impara a non farlo più. Sulle questioni di connessione, invece, non so proprio come aiutarti, se non dicendoti che il telefono è tuo amico e il numero dell'assistenza tecnica del tuo provider ha tutte le risposte che cerchi.

L'angolo di MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è:

matteo.bittanti@futureitaly.it

Caro Matteo,
ti scrivo per esporre alcune considerazioni in merito al contributo di Nicola, sul numero 111 di GMC, in cui si discuteva della complessa relazione tra moralità e videogiochi. Il caso di *Blood Omen 2* è analogo a quello di *Soul Reaver* (tra l'altro, appartengono alla stessa famiglia, come tutti sappiamo). In *SR* vestiamo i panni di un vampiro assetato di anime. Eppure, durante le sessioni di gioco, mi è capitato più volte di dispensare una morte atroce ai poveri mortali. Tale immedesimazione è facilitata, comunque, dalla caratterizzazione eminentemente "positiva" di Raziel. Questo aspetto è significativo, in quanto costituisce uno dei fattori principali che rendono possibile l'identificazione con un personaggio-pixel (rifacendomi alla terminologia di Nicola). Mi riferisco al processo di *caratterizzazione*, il tipico complesso di Manzoni, che, come risaputo, a volte prendeva in antipatia alcuni personaggi da lui creati. I personaggi cui ci affezioniamo sono spesso dotati di una natura tormentata e complessa. Si pensi all'originale *Silent Hill* e all'infermiera Lisa. C'è una sequenza malinconica in cui Harry la rinchiude in una stanza nel momento in cui lei comprende di non essere altro che uno dei tanti "mostri" che infestano l'ospedale. Un momento di grande intensità emotiva.

Altro esempio è *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Ricordo il sorriso un po' commosso durante l'abbraccio tra Snake e Otacon, segno di un legame di forte amicizia – e del fatto che non ho potuto usare Snake... Esistono molti altri casi di "caratterizzazione" forte dei personaggi, da *Final Fantasy VIII* a *Call of Duty*, ma preferisco concentrarmi su un secondo fattore: l'Intelligenza Artificiale.
La I.A. rappresenta un aspetto rilevante per facilitare i processi di immedesimazione in un videogioco, con tutte le implicazioni morali del caso. Si pensi, appunto, a *Call of Duty*. La spettacolarità di questo capolavoro traspare, oltre che nella grafica e nella fedeltà della ricostruzione storica, anche nella splendida I.A. dei nostri commilitoni, essenziale per simulare realisticamente il lavoro di una squadra. *CoD* non è stato il primo a introdurre il lavoro di squadra; *Block Hawk Down*, tra tanti, consentiva di andare in battaglia con un gruppo di uomini, ma qui il giocatore era costretto a salvarli a causa della loro stupidità, mentre in *CoD* si prova davvero un senso di urgenza quando si tratta di aiutare i propri alleati, perché "se lo meritano". Nei soldati di *CoD* c'è qualcosa di "umano". Dietro i pixel, batte un cuore. Se uno di loro resta sul campo, proviamo un senso di tristezza, perché ha partecipato all'azione in modo non marginale e, magari, ci aveva precedentemente salvato la vita in un combattimento cruento. Naturalmente, le reazioni alle situazioni variano secondo la sensibilità del singolo giocatore.
C'è chi considera il videogioco un semplice insieme di pixel e chi lo vede come qualcosa di diverso, un portale per un "mondo parallelo" (come hai scritto qualche mese fa) che ci accoglie e ci fa vivere esperienze alternative. Il successo di un titolo consiste proprio in questo, nel creare qualcosa di diverso dal puro intrattenimento. I migliori videogiochi costruiscono esperienze che ci fanno immedesimare con il nostro alter ego e ci permettono di trasportare nel mondo virtuale i nostri valori morali. Siamo noi a portare dei valori in questo universo parallelo, non accade il contrario.

Fiveomega
fiveomega@supereva.it

Call of Duty 2. Vedere un commilitone virtuale colpito a morte è come perdere un amico?

FILOSOFIA SPICCIOLA

David Cuciz (**d.cuciz@bluewin.ch**) scrive: "Ho appena terminato "Il Codice Da Vinci" e ho capito che: 1) Dan Brown non è proprio un grande scrittore, ma sarebbe un ottimo sceneggiatore per avventure su PC; 2) il 99,9% di chi ha letto il libro non ha capito il trucco; 3) il 100% di chi l'ha letto *non* ha giocato a *Gabriel Knight III*. Ebbene sì! Il buon Brown ha basato l'intera storia su "Holy Blood, Holy Grail", che Jane Jensen aveva già sfruttato per la trama di *GK 3*. Sappiamo che esistono numerosi giochi tratti da film; film tratti da giochi e giochi trasformati in romanzi, ma penso che questo sia il primo esempio in cui un titolo per PC ha anticipato un fenomeno letterario di quasi un lustro. Se dico che Dan Brown potrebbe essere uno sceneggiatore di avventure, è perché l'intero romanzo è basato su una successione di enigmi che, sfortunatamente, sono fin troppo facili per chi vive di pane e *Zork*. Non so se l'hai letto, ma uno dei personaggi (che sembra essere un personaggio chiave e invece non lo é) si chiama Aringarosa. Aringarosa = Aringa Rossa = Red Herring. Non c'è bisogno che ti spieghi cos'è una Red Herring in *Adventurerspeak*!".
Credo di essere l'ultimo uomo sul pianeta a non aver letto "Il Codice Da Vinci". Mi rifaccio consigliando un ottimo romanzo dichiaratamente videoludico, "Codex" di Lev Grossman (Rizzoli, 2005).
La storia è centrata sulla figura di Edward, giovane e affermato consulente finanziario di New York che, alla vigilia di un trasferimento a Londra, viene incaricato da una facoltosa duchessa inglese di recuperare un antico manoscritto scritto da un monaco trecentesco, Gervase di Langford, della cui esistenza dubitano perfino gli esperti...

Parlando di *Grand Theft Auto* – una serie che ha messo a dura prova la nozione di moralità elettronica – lo scrittore Colin Harvey ha concluso che i videogiochi sono dei "generatori di emozioni", in quanto ci pongono di fronte a scelte etiche tutt'altro che triviali. Mi sento di aggiungere che se i film sono immagini in movimento, i videogiochi sono immagini emotive. Grazie alla sua natura interattiva – che consente/impone all'utente di *agire* nel contesto di una struttura narrativa – il videogioco investe il giocatore di un fardello di responsabilità. L'interattività è, insieme, una benedizione e una maledizione. In un mondo virtuale come *World of Warcraft* o *Star Wars Galaxies* ci si può fare largo a colpi di mazza o di spada laser, oppure condurre un'esistenza relativamente pacifica. I videogiochi più sofisticati non sono quelli che presentano l'estetica più verosimile, ma quelli che incorporano un'etica diversificata. Poter trattare la propria permanenza/condotta all'interno di un ambiente simulato rappresenta una delle principali attrattive dei giochi digitali. Si tratta anche di uno degli aspetti più difficili da programmare, il che spiega perché la formula del "search & destroy" domini l'offerta attuale.

Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Colgo l'occasione per scusarmi con tutti i lettori che mi subissano di richieste d'aiuto sui giochi più caldi del momento. Ragazzi, non riesco sempre a rispondervi a ritmo serrato. Se vi dicessi quanti titoli ho giocato e finito nelle ultime due settimane mi riterreste pazzo. Sappiate che ancora non lo sono, ma viaggio sulla corsia preferenziale per diventarlo.

La Tommy Gun è una delle armi più efficaci di *Mafia*, ma per le missioni improntate alla discrezione bisogna ricorrere al fucile di precisione.

MAFIA

B Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto perché sono bloccato in un livello di *Mafia*, precisamente in quello in cui devo salire sulla torre del carcere, per fare fuori un politico con il fucile di precisione. Una volta portata a termine l'eliminazione, non so come uscire dal carcere. Ho provato dall'entrata della fognatura, ma niente. Ho tentato anche dal balcone che si affaccia sul recinto dove si trovano i cani, ma ancora nulla! Aspetto una tua risposta.

Snake

R Ci sei quasi, caro Snake, perché il percorso vincente è proprio quello che porta ai cani. Subito dopo aver lasciato stecchito il tuo obiettivo, corri fino al balcone e scendi per la scala che conduce nel cortile. Anche se a malincuore, elimina le bestiole e corri fino alla porta metallica, spara al lucchetto e salta a bordo dell'auto.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

B Ciao Skulz,
volevo chiedere il tuo aiuto perché ho un problema con il gioco allegato all'edizione Budget del numero 111 di GMC. Sto parlando di *Delta Force: Black Hawk Down* e, più precisamente, del livello River Raid. Dopo aver liberato il villaggio dai ribelli e rubato i documenti militari, salgo su un camion insieme al mio commilitone Victor Two, che mi porta fino a un campo minato. Cerco di attraversarlo, ma appena cammino sul terreno salto in aria insieme al compare. Cosa devo fare? Puoi pubblicare la soluzione e, possibilmente, qualche trucco? Rispondimi per favore.

Tony

R Ciao Tony, stai annegando nel più classico dei bicchieri d'acqua. Per evitare le mine letali, basta camminare radente ai bastoni bianchi, che indicano per l'appunto il percorso "pulito". A differenza di quelli rossi, che invece segnalano la vicinanza di ordigni. Per ogni evenienza, ti lancio anche alcuni sporchi trucchi. Attiva la console di comando premendo il tasto \ e inserisci il codice desiderato: **3cfe170c** per le munizioni infinite, **91d428aa** per l'energia e **43b24753** per diventare invisibile.

BLOODRAYNE

B Ciao, sono costretto a scriverti nonostante di norma preferisca risolvere i problemi da solo. Non riesco veramente a venire a capo della situazione. Sto giocando a *Bloodrayne* e sono finalmente arrivato nel castello in Germania – finalmente, perché quando la mezza vampira deve saltare con precisione, i controlli mi si ritorcono contro e cado costantemente. Tuttavia, non riesco a superare il livello Courtyard. Sono in uno spazio chiuso, senza porte apribili, e non so dove andare.
Per favore, aiuto!

Walter

R Ciao Walter, premesso che, se fossi stato un po' più preciso nella descrizione del tuo problema, sarebbe stato per me molto più facile aiutarti, cercherò comunque di fare l'impossibile. I punti del livello Courtyard in cui potresti aver perso la bussola sono pochi. All'inizio, devi semplicemente saltare

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Mitico Skulz, ti disturbo solo per aiutare **Marco**, che alcuni mesi orsono ha chiesto aiuto per *Half-Life 2*." Non disturbi affatto, caro **Manuel**, anzi, sei proprio la persona giusta al momento giusto. "Se non ho capito male, Marco è arrivato nel punto in cui deve fare l'autostop, ovvero posizionarsi sulla passerella in cui i contenitori si abbassano e si aprono, premere il salto in modo da entrare in uno di questi ultimi e fare un giro assolutamente fantastico! Le scelte possibili sono due, lascio a lui la libertà di decidere quale provare per prima, dopo aver salvato ovviamente..." Esatto, prima di provarli è assolutamente necessario salvare la partita, perché l'uno è un itinerario lungo e favoloso, l'altro è breve e con un finale un po' fulminante.

R "Ciao onnipotente Skulz, ti scrivo per rispondere a **Francesco**, che nel numero 108 chiede aiuto per *Robin Hood: La Leggenda di Sherwood*, nello specifico per la missione in cui bisogna contattare Sir Rundolph." Ottimo **Aragorn**, non ti ho pubblicato prima, ma lo spazio è quello che è. "Per la missione, il consiglio è di scegliere Robin, Little John, Stuteley e Will Scarlet. Il segreto per raggiungere la

La parola all'esperto Syberia 2

D Grande salvatore Skulz,
ho qualche problemino con *Syberia 2*. Nel capitolo 3, dove c'è il villaggio degli Youkol, sono riuscito a trovare i frutti magici e sono entrato nei sogni di Hans. Dentro il sogno, nella casa di Hans c'è un orologio, dove devo impostare l'allarme per fare in modo che il padre di Hans vada in fabbrica e lasci la chiave, che mi permetterà di proseguire nell'avventura. Il punto è che non riesco a fare andare l'orologio, perché è bloccato. Avresti la soluzione?

Davide

R Dunque, l'orologio va regolato sulle due e trequarti del pomeriggio. Per farlo si deve utilizzare la leva sinistra, che manda avanti le lancette di mezz'ora e quella destra, che le fa avanzare solo di 15 minuti. Ultimata l'operazione, vai a dare un'occhiata al robot che si trova poco più a destra e attivalo, per mettere in movimento il pendolo e, di conseguenza, iniziare a far ticchettare l'orologio. Ora che il meccanismo è avviato, agisci sulla leva di destra per far avanzare rapidamente le lancette.
A questo punto, non ti rimane che regolare l'ora sulle sette e un quarto e far suonare la sveglia, ovvero la campanella che si trova tra i due robot. Il padre di Hans si alzerà e, prima di uscire dalla stanza, lascerà una chiave sul tavolino.

■ Correre attraverso un prato in *Delta Force: Black Hawk Down* può avere delle controindicazioni, soprattutto se si tratta di un prato minato!

fuori dalla finestra che si trova alla tua destra. Poi, c'è la porta, non troppo visibile, che si trova al primo piano, dalla parte opposta del cortile rispetto a quella da cui sei arrivato. Infine, dopo il bombardamento, ci si deve tuffare nel cratere generato dall'ultima deflagrazione e salire per le scale fino a raggiungere una finestra. Una volta lì, non rimane che passarci attraverso ed esibirsi in un bel balzo.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

B Ciao Skulz,
avrei gentilmente bisogno di un aiuto. Sto giocando a *Fable* e, arrivato alla missione dell'Arena, al punto in cui devo combattere contro Sussurro, quella non muore! Ho provato a ricominciare la missione daccapo senza risultati: il suo indicatore della vita non scende. Non ce la faccio piùi Ti prego, aiutami. Grazie anticipatamente.

Nico

R Ma sai che non capisco come hai fatto ad arrivare fino all'Arena e restare incastrato in un combattimento che, di per sé, non presenta difficoltà superiori a quelle che avrai certamente affrontato in precedenza? Comunque sia, Sussurro è molto veloce e abile, su questo non ci sono dubbi, e per sconfiggerla bisogna andarci giù pesanti con gli attacchi magici, tipo sfere infuocate e pioggia di saette. Inoltre, come regola generale, valgono le tecniche apprese negli incontri avvenuti all'inizio del gioco: innanzitutto parare e contrattaccare a ritmo, poi rotolarle attorno per colpirla alle spalle. Dai, mettici un po' di impegno e vedrai che avrai la meglio anche su Sussurro! GIOCHI COMPUTER

SUL CD E SUL DVD
All'interno del CD 3 dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Amenophis: La Resurrezione

D Caro Skulz,
anni fa ho acquistato il gioco *Amenophis*: provo e riprovo, ma anche stando attento a tutti i passaggi mi blocco sempre nello stesso punto e non riesco più ad andare avanti. Leggendo Giochi per il Mio Computer mi sono deciso a scriverti per sapere come procedere. Mi trovo nel punto in cui il professor Cameron entra nella cabina 2 e trova la cassaforte con i numeri della combinazione... ma la cassaforte non si apre! Cosa devo fare? Dove ho sbagliato? Ti ringrazio per l'attenzione e rimango in attesa di una tua risposta. Cordiali saluti.

Giovanni

R Ciao Giovanni, complimenti per la decisione di cimentarti con un gioco un po' fuori dagli schemi! Per quanto concerne la cassaforte presente nella cabina numero 2 del battello fluviale, credo che il tuo sia un semplice errore di forma. Sicuramente sei a conoscenza della combinazione corretta, che comunque ti confermo per sicurezza: **20, 10, 50, 20**. Il fatto è che, per sbloccare il meccanismo, devi girare la rotella, avendo cura di invertire la direzione a ogni scatto. Provaci così e vedrai che funzionerà.

■ Per trionfare nei duelli di *Fable: The Lost Chapters* è necessario utilizzare delle tecniche di combattimento specifiche per i diversi nemici.

vittoria è usare Little John che, avendo il bastone, non provoca danni letali e riesce a stordire i nemici. Con questa tecnica si possono mettere a nanna le guardie a nord della mappa, per poterle poi legare con Stuteley. Successivamente, Francesco dovrà correre con la banda verso il mulino che si trova nella parte meridionale, senza farsi individuare dalle guardie di pattuglia e aspettando che vadano verso ovest. Il suo obiettivo seguente sarà la casa a est e, da lì, il castello. Il maniero è ben sorvegliato, quindi direi di mandare Little John allo scoperto per attirare le guardie e utilizzare il pugno di Robin per stordirle tutte, prima di legarle con Stuteley. Quando la via sarà libera, basterà salire per le scale a sinistra della cattedrale e proseguire fino all'appartamento di Sir Rundolph." Grazie mille, anche a nome di Marco, per la tua spiegazione degna di un professionista.

D "Ciao Skulz, mi chiamo **Giovanni** e vorrei chiederti di aiutarmi in *Half-Life 2*." Lo sto finendo in questi giorni! Mi rendo conto di essere un po' in ritardo, ma devi capire che con tutti i giochi che escono, non mi bastano 24 ore al giorno per restare al passo con i tempi. Tu racconta il problema e vedrai che un lettore in grado di risolverlo salta fuori; magari lo stesso Manuel che poche righe più indietro ha fatto felice Marco. "Sono nell'episodio Non Andate a Ravenholm, bloccato sui tetti nel punto in cui il mio aiutante, dopo aver fatto fuori un paio di mostriciattoli, mi dice di puntare verso la chiesa. Purtroppo, se salto sul balcone di fronte (che poi crolla sotto di me) entro in casa per seminare altri cadaveri, ma poi mi ritrovo al punto iniziale. Se, invece, proseguo giù per la strada, c'è una grata di ferro. Insomma, dove devo andare?"

Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Strategia in tempo reale

STAR WARS – L'IMPERO IN GUERRA

Il destino della galassia è nelle vostre mani.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse Seleziona unità/crea riquadro di selezione
Doppio clic con tasto SX del mouse – Seleziona le unità dello stesso tipo di quella scelta
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
CTRL + 1/9 Assegna etichetta alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo formato

***Star Wars – L'Impero in Guerra* non è il primo gioco strategico che trae ispirazione da eventi e ambientazioni descritti nella saga di "Guerre Stellari". L'ultimo nato in casa LucasArts, però, presenta delle interessanti novità rispetto ai predecessori.**

Per la prima volta, infatti, dovrete occuparvi di gestire situazioni molto diverse tra loro, che racchiudono tutti gli aspetti salienti dell'universo di Luke Skywalker e compagni. Preparatevi a spostare flotte stellari da un sistema all'altro per conquistare i pianeti più importanti, a inviare spie (se state giocando dalla parte dei ribelli) per carpire piani tecnologici e denaro dalle mani dei nemici e state pronti anche a muovere personalmente le truppe sul campo di battaglia.

Star Wars – L'Impero in Guerra vi propone scontri di due generi differenti. Per guadagnare la supremazia sulla galassia, affronterete tanto le flotte stellari dei vostri nemici, quanto le guarnigioni terrestri dei pianeti che intendete conquistare. La commistione di tanti elementi porta a un gioco più complesso rispetto ad altri RTS, ma il risultato finale risulta ben gestibile e sicuramente più soddisfacente, perché avrete in mano le redini di ogni aspetto della guerra.

Un elemento molto interessante e di grande effetto che gli sviluppatori hanno inserito è la possibilità di osservare la battaglia in corso con delle riprese di tipo cinematografico, sia che si tratti di uno scontro nello spazio, sia che le truppe siano sulla superficie di un pianeta. Il risultato vi mostra delle immagini che sembrano tratte direttamente da uno degli episodi cinematografici della serie.

Rispetto alla saga ammirata sul grande schermo, *L'Impero in Guerra* comincia poco prima dell'inizio del quarto episodio (il primo in ordine cronologico di uscita) e vi consente di scegliere se schierarvi dalla parte del potente Impero o al comando della nascente Ribellione.

Il demo offre ben cinque tutorial, per fare un po' di pratica con tutti gli aspetti del gioco, e una missione completa, da affrontare al comando dell'Alleanza Ribelle.

Gli scontri stellari sono gestiti in maniera molto semplice e intuitiva.

Casa LucasArts
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\LucasArts\Star Wars Empire at War Demo\Uninstall Star Wars Empire at War Demo** e, quando necessario, confermate la vostra decisione e scegliete di eliminare anche le partite salvate. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal sistema

Gioco di guida

TOCA RACE DRIVER 3

Un gioco di guida a tutto tondo.

Secondo demo per il nuovo gioco automobilistico targato Codemasters. Se nella prima versione potevate guidare solo una Honda Civic, ora la porzione di gioco che vi viene svelata è ben più ampia.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra – Sterzo
Frecce direzionali su/giù – Acceleratore/freno
Spazio – Freno a mano
**J, ** – Guarda a sinistra/destra
C – Cambia inquadratura

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

Potrete dare un'occhiata a tre campionati appartenenti a due differenti discipline, Gran Turismo e Rally, e gareggiare su tre circuiti in diverse nazioni. Per quanto riguarda il Gran Turismo, gli sviluppatori vi propongono il famoso campionato australiano V8 Supercars e il tedesco DTM, da affrontare con vetture dalle prestazioni eccezionali che sarete liberi di elaborare a piacimento.

Se siete appassionati di Rally, non vi resta che partecipare al Baja Motocross Series, a bordo delle maneggevoli Baja Buggy, da personalizzare con una vasta gamma di possibili modifiche. *TOCA Race Driver 3* si presenta come un buon compromesso tra simulazione e arcade, risultando non proibitivo per i piloti alle prime armi e soddisfacente per quelli più esigenti, che saranno in grado di modificare ed elaborare la propria vettura per massimizzarne il rendimento su strada.

Scontri con altre auto o contro le protezioni a bordo pista non provocheranno danni troppo realistici, permettendovi di proseguire la vostra gara nonostante qualche eventuale errore. La veste grafica, per quanto non spettacolare come quella vista in altri titoli di guida, risulta comunque soddisfacente e piacevole.

Al termine del processo di installazione del demo, vi verrà chiesto se volete installare un ulteriore collegamento, non direttamente correlato con il gioco. Un eventuale rifiuto non comprometterà in alcun modo le funzionalità del demo.

Casa: Codemasters
Requisiti: Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 755 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Codemasters\Race Driver 3 Singleplayer Demo\Disinstalla** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione, comprese le partite salvate e le impostazioni personali. Riavviate il computer quando vi viene chiesto per terminare il processo di disinstallazione.

Per dare il meglio su questo circuito, avrete bisogno di sospensioni adeguate.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIO[CO] COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

I giochi shareware di questo mese accontenteranno ogni tipo di palato. *3D Darts Professional* vi vedrà impegnati in uno dei più celebri passatempi da pub, mentre *Alien Stars* e *Paperball* ripropongono variazioni sul tema di vecchi giochi da bar, ormai divenuti gustosi classici. Di tipo diverso e molto particolare sono, invece, *Elastomania* e *Kumoon*. Il primo, per esempio, metterà alla prova la vostra abilità di centauri a cavallo di una moto molto molleggiata.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC, come consuetudine, ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Non dimenticate poi, di tanto in tanto, di dare una "pulita" al registro di Windows, usando per esempio il semplice RegCleaner.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC.
Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per i vostri titoli preferiti.

Oltre ai consueti Mod, questo mese la sezione omonima vi offre anche *S.W.I.N.E.*, un gioco completo distribuito ora gratuitamente dagli stessi sviluppatori. Se siete appassionati della leggendaria saga di *Ultima*, realizzata da Richard Garriott, troverete particolarmente interessante sia la Total Conversion sviluppata per *Dungeon Siege*, che vi ripropone il grandioso *Ultima V: Lazarus*, sia la versione originale dello storico *Ultima IV: Quest of the Avatar*.

Oltre all'abituale carrellata di gol realizzata dai virtuosi del joypad con il magnifico *Pro Evolution Soccer 5*, nello spazio del DVD destinato ai video troverete anche un'interessante anteprima dell'atteso MMORPG ispirato al gioco di ruolo cartaceo più famoso di tutti i tempi, *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*. Se preferite le avventure, non avete che dare un'occhiata in anticipo al nuovo *Runaway 2: The Dream of the Turtle*.

Strategia in tempo reale

GALACTIC DREAM

Lo spazio non è mai stato così pericoloso.

NEL CD 3 ***Goloctic Dreom*** **è un gioco ancora in via di sviluppo realizzato da una piccola software house che cerca di farsi strada tra i colossi della concorrenza.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
Tasto desto del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom

La loro prima fatica è un titolo di strategia in tempo reale che vi vede alle prese con una turbolenta galassia, abitata da quattro specie diverse.
Come da tradizione in questo genere di giochi, dovrete provvedere alla raccolta di risorse, alla gestione della ricerca scientifica e agli aspetti bellici legati alla stretta convivenza con le altre specie. Il demo offre un assaggio di quanto potrebbe aspettarvi nella versione completa di *Galactic Dream*, facendovi mettere alla prova anche contro altri giocatori in carne e ossa su rete locale o Internet.

La fuga, talvolta, sarà l'unica soluzione per portare a casa la pelle.

Casa: **Evolution Vault**
Requisiti: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 42 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di **Pannello di controllo** selezionate **Installazione applicazioni**
Scorrete l'elenco fino a trovare la voce **Galactic Dream 1.1S** e cliccate sul pulsante **Rimuovi**
Confermate la vostra scelta per eliminare ogni traccia del gioco dal sistema

Strategia a turni

ALFA ANTITERROR

Si accende il conflitto in Cecenia.

ALFA Antiterror **vi offre una interessante quanto pericolosa carriera nei ranghi dei famosi corpi speciali russi, alle prese con i problemi dell'ex impero sovietico in disfacimento.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità
Spazio – Menu dei comandi disponibili
Invio – Termina turno
Rotella del mouse – Zoom

Nel gioco, dovrete guidare in missione, turno dopo turno, i vostri uomini con l'obiettivo di portare a termine i compiti assegnati e, ovviamente, di minimizzare le perdite. Ciascun soldato potrà eseguire un numero molto ampio di azioni, che varieranno anche secondo il suo equipaggiamento e le sue condizioni di salute.
Il demo vi offre un assaggio delle potenzialità del gioco, sia che vogliate giocare da soli contro l'Intelligenza Artificiale, sia che intendiate sfidare i vostri amici in una rete locale.

Casa: **Game Factory Interactive**
Requisiti: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 640 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\MiST land\ALFA antiterror Demo\Uninstall**. Scegliete di rimuovere il gioco, compresi i profili salvati, e proseguite. Quando il programma di disinstallazione avrà terminato, riavviate il sistema come viene chiesto.
Infine, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\MiST land - South\Alfa** per eliminare anche le ultime tracce del gioco.

Simulazione sportiva

ALPINE SKIING 2006 FEAT. BODE MILLER

Sulle piste innevate al fianco del grande Bode Miller.

Nei lunghi mesi invernali vedono la luce un nutrito gruppo di titoli che propongono interessanti simulazioni delle più gettonate discipline sportive alpine.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra – Movimento laterale
Frecce direzionali su – Accucciato
Spazio – Salto
ESC – Esci dalla competizione
F1 – Cambia inquadratura

Alpine Skiing 2006 può contare su un testimonial d'eccezione quale il vincitore dell'ultima coppa del mondo, Bode Miller. Il gioco presenta un livello di difficoltà superiore rispetto a molti altri titoli concorrenti e consente al giocatore di regolare parametri quali la composizione della cera da usare sugli sci.
Il demo vi offre un generoso assaggio del titolo completo, proponendo ben tre sciatori (tra cui lo stesso Miller) con cui affrontare la discesa, due piste e tre modalità di gioco differenti.

Casa: **Merscom/RTL Enterprises**
Requisiti: **PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 160 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c**

Purtroppo, non avrete tempo per ammirare gli splendidi paesaggi alpini.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\RTL Playtainment\Torino 2006\uninstall** e confermate la decisione di rimuovere il gioco. Al termine del processo, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\Ski Alpin 2006 (Demo)**. Qualora non fosse stato rimosso, dovrete cancellare manualmente anche il collegamento che si trova nel menu di Avvio (fate clic sulla voce interessata con il tasto destro del mouse e selezionate dal menu a tendina la voce **Elimina**).

Sparatutto in prima persona

NEURO HUNTER

Tra mutanti e robot, a spasso nel sottosuolo.

Neuro Hunter **è un titolo difficile da classificare. Gli sviluppatori hanno tentato di mescolare giochi dagli stili differenti, ispirandosi anche a grandi capolavori del passato del calibro di** ***System Shock*** **e** ***Deus Ex.***

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Usa/Raccogli
I – Inventario
C – Visualizza le caratteristiche del personaggio
Spazio – Salto
R – Ricarica arma

A un'impostazione tipica da sparatutto in prima persona, infatti, si aggiunge un sistema di abilità suggerito dai GdR e non mancheranno enigmi mutuati dal mondo della avventure. Il risultato è un titolo dalle premesse interessanti. Il demo vi permette di dare un'occhiata alle prime battute del gioco completo. Abbandonati dalla compagnia che vi ha assunto come esperto informatico, vi troverete in un complesso minerario popolato da pericolose creature e controllato da un folle denominato Hacker.

Casa: **Deep Silver**
Requisiti: **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, 545 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\KOCH Media Deutschland GmbH\Neuro Hunter Demo\Uninstall Neuro Hunter Demo.** Quando appare la finestra di dialogo, confermate la vostra scelta e proseguite. Al termine del programma di disintallazione, riavviate il computer come vi viene chiesto. Infine, per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\KOCH Media Deutschland GmbH\Neuro Hunter Demo.**

Gli altri demo

TAKEDA 2

Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Magitech Corporation**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Dopo *Shogun: Total War*, ecco un nuovo titolo ambientato nel turbolento Giappone medievale. Anche in questo caso, dovrete affrontare dure battaglie campali. Tre gli scontri proposti nel demo del gioco, che vi permetteranno di sperimentare differenti strategie di combattimento.

TANK T-72: BALKANS ON FIRE!

PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 425 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Battlefront.com**
GENERE: **Simulatore di tank**

Nuovo demo per il recente simulatore sviluppato da Crazy House. Questo titolo vi permette di prendere parte, nei panni di un comandante di carro armato, ai sanguinosi combattimenti che dilaniarono i Balcani verso la metà degli Anni '90.
Il demo vi offre tre missioni di prova, due delle quali vi consentiranno di fare pratica con i controlli del gioco.

HAMMER & SICKLE

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 545 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **CDV**
GENERE: **Strategia a turni**

Pochi anni dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, la Germania divisa divenne un terreno d'intreccio per numerosi intrighi internazionali. *Hammer & Sickle* vi vede impegnati alla guida di un piccolo gruppo di personaggi invischiati, loro malgrado, in un complotto di enormi dimensioni. La recensione del gioco vi attende a pagina 115.

MARINE PARK EMPIRE

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 785 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Enlight Software Ltd.**
GENERE: **Gioco gestionale**

La natura offre spettacoli emozionanti... Perché non gustarseli a bordo di un piccolo sommergibile o, magari, mangiando delle ottime patatine fritte? Il vostro scopo in *Marine Park Empire* sarà proprio quello di presentare ai vostri visitatori i più begli animali acquatici, alloggiati in spaziose vasche, garantendo anche un servizio di comfort aggiuntivi quali chioschi, macchie alberate e l'immancabile gift shop.
Durante l'installazione del demo, vi verrà chiesto di installare anche Windows Media Format 9 Series Runtime, indispensabile per godervi il gioco.

MORNING'S WRATH

PIII 1.0 GHz, 128 MB RAM, 135 MB HD, Scheda video 64 MB, DirectX 8.0
CASA: **Ethereal Darkness Interactive**
GENERE: **Avventura/GdR**

A metà tra avventura e GdR, questo gioco vi porterà in un regno incantato, dove dovrete portare a termine un incarico che riguarda la salvezza del vostro regno. Il demo vi offre una lunga introduzione (interamente in inglese) e un assaggio del titolo completo.

SUPER TAXI DRIVER 2006

Pentium4 1.2 GHz, 256 MB RAM, 135 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Team6 game studios**
GENERE: **Simulazione di guida**

Cosa ne dite di una bella corsa a tutta velocità alla guida di un taxi, tra le vie di una città affollata, per soddisfare il maggior numero possibile di clienti? Preparatevi a ignorare ogni regola del codice della strada e a premere sull'acceleratore a più non posso.

LAND OF LEGENDS

PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 12 MB HD, Scheda video 32 MB, DirectX 8.0
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Strategia a turni**

Land of Legends è un titolo strategico a turni vecchio stile, dalla veste grafica molto spartana e dalle meccaniche semplici. Provate un assaggio del titolo completo, recensito a pagina 108 di questo stesso numero, grazie alle missioni proposte nella versione demo.

MALL TYCOON 3

PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 325 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Take Two Interactive**
GENERE: **Gioco gestionale**

Sareste in grado di gestire un centro commerciale? *Mall Tycoon 3* vi mette nei panni del supervisore di una struttura nascente. A voi il compito di decidere quali negozi costruire, quali promozioni effettuare e come gestire i rapporti con la clientela.

TRAINZ RAILROAD SIM. 2006

Pentium4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 681 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Merscom**
GENERE: **Gestionale**

Una simulazione ferroviaria tra le più avanzate e dettagliate, che permetterà a tutti gli appassionati di modellismo di dedicarsi al proprio hobby senza ingombrare una stanza intera con rotaie e locomotive.

Driver

- Catalyst v5.13 per Windows XP/2000
- Catalyst v5.4 per Windows 98/ME
- ForceWare v81.98 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato, che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

Avivo Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa piccola utility potrete farlo usando la potenza di calcolo del vostro processore grafico.

Dr.TCP
Destinata ai più esperti, questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows. Troverete **Dr.TCP** nella cartella **Dati\Utility\Dr TCP** del DVD.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
NEL CD 3 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati. Lo troverete nella cartella **Dati\Utility\Irfanview v3.95** del DVD.

Object Dock v1.20
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Drivers v2.6.71 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RIVA Tuner v.2.0 RC 15.8
Un programma semplice e comodo, che vi consentirà di mettere le mani sui settaggi più nascosti della vostra scheda nVidia.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

Speedfan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

RegCleaner 2.4.5
Dare una pulita, di tanto in tanto, al registro di Windows è sicuramente una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Trillian v3.1
Per i fani di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 L'ormai tradizionale programma di compressione, grazie al quale estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.0
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie al quale decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Add On

Mod per Dungeon Siege

ULTIMA V: LAZARUS V1.1

Dungeon Siege *incontra* Britannia.

Patch richiesta: 1.11

Un lavoro mastodontico, per un risultato eccezionale, che farà sognare tutti gli appassionati della saga dell'Avatar e di Lord British, ideata da Richard Garriott ormai oltre vent'anni or sono.
Il quinto capitolo della serie degli *Ultima*, riveduto, corretto e anche un po' modificato, vi viene riproposto da un gruppo di appassionati usando il motore grafico del più recente *Dungeon Siege*.
Le avventure a Britannia ricominciano per migliaia di difensori delle Virtù,

rimasti con l'amaro in bocca dopo la chiusura della storica serie. Per saperne di più, correte a pagina 130 del Next Level.

GIOCO COMPLETO

ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR

Mese felice per i fan di Lord British. Allegata a GMC trovate la versione completa di uno degli episodi più belli della longeva e storica saga degli *Ultima*.
Il gioco è ovviamente datato, ma gli appassionati apprezzeranno sicuramente di potersi immergere nelle ormai inusuali atmosfere del glorioso titolo. Qualora ci fossero problemi a far girare *Ultima IV* sul vostro computer, potrete utilizzare il programma DOSBox, presente sul DVD insieme a un PDF di guida contenuto nella cartella del gioco. Maggiori informazioni a pagina 130.

Mod per Half-Life 2

CAPTURE THE FLAG V1.6

Nuova versione di uno dei più apprezzati Mod per il capolavoro di Valve, *Half-Life 2*.
Le dinamiche di gioco sono semplici: i partecipanti sono divisi in due squadre, ciascuna delle quali deve difendere la propria bandiera e catturare quella degli avversari, per riportarla poi alla propria base. I personaggi di questo Mod sono gli stessi visti anche nel gioco originale, ossia Combine e Ribelli.

EDITOR PER FIFA MANAGER 06

Un editor completo, che vi permette di modificare diversi parametri della simulazione manageriale targata EA Sports.

QUAKE 4 – QUAKEMAS MAP PACK

Un regalo direttamente dagli sviluppatori di *Quake 4*. Tre nuove mappe per il loro capolavoro: Railed, Tremors e Campgrounds Redux, da usare nelle vostre partite multiplayer.

INSTAGIB V1.25

MOD PER QUAKE 4

Per molti giocatori, fin dal leggendario *Quake 3*, la Railgun è sempre stata l'arma principe. Veloce, letale e molto esigente in fatto di precisione, ha animato migliaia di sfide su Internet.
Ora potrete mettere alla prova la vostra abilità con l'avveniristico fucile grazie a questo nuovo Mod per *Quake 4*.

QUAKE 4 – QUAKEMAS MAP PACK

UT 2004 – MEGA PACK

Nuovo grandioso Map Pack distribuito direttamente da Epic per uno degli sparatutto in prima persona più amati, contenente nuove ambientazioni per i vostri scontri in Rete.

WINTER WONDERLAND

MAPPA PER AGE OF EMPIRES III

Una mappa adeguata alle ormai trascorse festività natalizie, pubblicata dagli stessi sviluppatori del magnifico *Age of Empires III*. Il terreno di gioco è coperto di neve e potrete imbattervi in renne dal naso rosso, come quelle di Babbo Natale, alberi addobbati e numerosi regali.

S.W.I.N.E.

GIOCO COMPLETO

Un gioco di strategia completo e interamente gratuito, di cui troverete una guida più esauriente a pagina 22.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER EVIL GENIUS

Il materiale aggiuntivo per il gioco completo allegato alla rivista è particolarmente ricco. Oltre alle consuete copertine, in formato CD e DVD, troverete il manuale in italiano, la patch ufficiale per aggiornare *Evil Genius* all'ultima versione disponibile, una patch che vi consentirà di tradurre il gioco in italiano e una ricca collezione di Mod. I Mod in questione includono, tra le altre cose, nuove skin per i personaggi, un editor per le partite salvate e nuovi Henchman.

INSTAGIB v1.25

UT 2004 – MEGA PACK

Patch

AGE OF EMPIRES III V1.03 (ITA)
La patch corregge dei problemi relativi all'audio e ai dialoghi.

AREA 51 V1.1
L'aggiornamento è destinato alla versione europea di questo sparatutto.

COMMAND & CONQUER: GENERALS V1.08 (ITA)
Aggiornate l'RTS all'ultima versione disponibile al momento di andare in stampa.

CIVILIZATION IV V1.52
Cambiamenti e alcune correzioni corredano la versione 1.52 del bellissimo *Civilization IV*.

CALL OF DUTY 2 V1.01 NTT
Piccolo aggiornamento che risolve i problemi riscontrati con alcuni processori di nuova generazione.

FIFA MANAGER 06 V1.1 (ITA)
Questa patch vi permette di aggiornare il manageriale calcistico di EA Sports alla versione 1.1.

FOOTBALL MANAGER 2006 V.6.02
Un gran numero di correzioni e migliorie vi aspettano nella versione 6.02 di *FM 2006*.

MADDEN NFL 06 V2.0
Patch imperdibile per tutti gli appassionati di football americano.

MVP BASEBALL 2005 V5
Ultimo aggiornamento disponibile per questo simulatore sportivo targato EA Sports.

NEED FOR SPEED MOST WANTED V1.3
Molti i problemi di *Most Wanted* corretti, tra cui alcuni legati a improvvise disconnessioni durante le partite in Rete.

CYCLING MANAGER 5 V1.5R
Ultima versione disponibile al momento di andare in stampa per questa simulazione ciclistica.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: WILD!
Prima patch per l'espansione del famoso simulatore di ottovolanti pubblicato da Atari.

ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION V1.6
Molte migliorie e alcune correzioni di grande importanza contraddistinguono la versione 1.6 dell'espansione di *Rome: Total War*.

ROME: TOTAL WAR V1.5
Interessante aggiornamento per l'acclamato strategico che vi mette nei panni di un generale dell'antica Roma.

SERIOUS SAM V2.066S
Aggiornamento imperdibile per tutti gli appassionati di questo sparatutto visionario.

THE SETTLERS: L'EREDITÀ DEI RE V1.06
La patch apporta al gioco molte correzioni, sia per la sezione multiplayer sia per quella single player.

SINGLES 2: CUORI IN AFFITTO V1.3
Questa patch risolverà alcuni problemi relativi alla giocabilità.

STARSHIP TROOPERS V5.24
Ennesima patch per un titolo afflitto da parecchi bug.

THE MOVIES V1.1
Primo aggiornamento per il titolo che vi fa rivivere gli intrecci della mecca del cinema.

UFO AFTERSHOCK V1.2
La patch vi offre qualche miglioria a livello tattico e la correzione di alcuni bug.

WARCRAFT III – REIGN OF CHAOS V1.20 (ITA)
Nuovo aggiornamento per il meraviglioso strategico di Blizzard.

WARCRAFT III – THE FROZEN THRONE V1.20 (ITA)
Le correzioni apportate a *Warcraft III* sono state replicate anche per l'espansione.

WARLORDS IV V1.03
Piccolo aggiornamento per l'ultimo episodio di una blasonata saga.

WORLD OF WARCRAFT V1.8.4
Colossale aggiornamento per il celeberrimo MMORPG di Blizzard.

X3: REUNION V1.3
Corposo aggiornamento per questo titolo di ambientazione spaziale.

QUAKE 4 V1.0.5
Aggiornate la vostra copia di *Quake 4* con l'ultima patch disponibile.

LAND OF LEGENDS V1.10
Primo aggiornamento per un gioco molto particolare.

THE GATES OF AHN'QIRAJ V1.9.0
Nuovi dungeon e avventure vengono introdotti nel mondo di *World of Warcraft* grazie a questa patch.

Shareware

3D DARTS PROFESSIONAL
Uno dei passatempi più tipici dei pub del Regno Unito approda sui vostri monitor. Con un meccanismo simile a quello visto in molte simulazioni golfistiche, potrete lanciare le freccette verso il bersaglio usando soltanto il mouse per calibrarne direzione e velocità. *3D Darts Professional* vi consente di sfidare un gran numero di giocatori più o meno in gamba, per un tempo totale di due ore.

ALIEN STARS
Niente di meglio, per rilassarsi, di uno sparatutto vecchio stile, ambientato nello spazio o sulla superficie di qualche pianeta alieno e rigorosamente a scorrimento verticale.
A bordo della vostra navetta stellare, affronterete centinaia di improbabili nemici che vi verranno incontro a sciami, raccogliendo ogni genere di bonus e potenziamenti per rendere ancora più letali le vostre armi.

ELASTOMANIA
Un gioco alquanto inusuale, che richiede pazienza e abilità. A bordo di una moto da cross incredibilmente elastica, dovrete affrontare una serie di ostacoli piuttosto impegnativi, fino ad arrivare al termine del livello. Perché l'impresa sia considerata accettabile, però, è necessario che la testa del vostro pilota non tocchi mai il suolo.

KUMOON
Uno sparatutto con un pulcino nella parte del protagonista è uno spettacolo insolito. In questo caso, però, i nemici non saranno orde di demoni infernali, ma semplicemente degli inerti cubi colorati.
in *Kumoon* dovrete usare le vostre armi per abbattere tali cubi riducendo al minimo il consumo di munizioni.

PAPERBALL
Non poteva mancare tra gli shareware una riedizione dell'intramontabile *Arcanoid*. Questa volta, però, si tratta di una versione molto particolare, dalla veste grafica che richiama dei disegni su un foglio di carta. Accanto ai bonus tradizionali ne troverete anche di nuovi, accompagnati da una pioggia di stelline da raccogliere a piene mani.

Video

- *PES 5 – Gol del Mese*
- *Runaway 2: The Dream of the Turtle*
- *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*

RTS

S.W.I.N.E.

GIOCO COMPLETO NEL DVD!

Ecco cosa accade quando la guerra scoppia nell'aia!

GLI SVILUPPATORI

A prendere la decisione di distribuire gratuitamente *S.W.I.N.E.* sono stati i suoi stessi sviluppatori, i ragazzi del team StormRegion. Se questo rappresenta il primo gioco da loro prodotto, non è stato certo l'ultimo. Altri due RTS hanno visto la luce in questi anni, *Codename: Panzers – Phase One* (Ott 04, 8) e *Codename: Panzers – Phase Two* (Nat 05, 8), entrambi acclamati sia dalla critica, sia dal pubblico. Per il futuro, il team pensa di proseguire sulla stessa strada che l'ha condotto al successo. Si attende, a breve, la pubblicazione del terzo capitolo della saga *Codename: Panzers* e del nuovo titolo *Rush for Berlin*. Per ulteriori informazioni, visitate il loro sito Internet: **www.stormregion.com**.

Di recente, gli sviluppatori StormRegion hanno deciso di regalare a tutti i giocatori il primo titolo da loro prodotto, uscito ormai circa quattro anni orsono. Si tratta di un RTS di tutto rispetto, impegnativo ma non privo di una giusta dose di umorismo, i cui protagonisti appartengono a due gruppi molto diversi: i pacifici conigli e i più aggressivi maiali. Che decidiate di schierarvi da una parte o dall'altra, le meccaniche di gioco non cambiano. Dovrete portare a termine una serie di missioni dagli obiettivi abbastanza disparati, comandando le unità militari a vostra disposizione. Non vi saranno risorse naturali da raccogliere o edifici da costruire: il gioco sviluppa esclusivamente l'aspetto campale degli scontri. All'inizio delle missioni, in generale, sarete liberi di scegliere le unità che intenderete schierare per compiere l'incarico assegnatovi.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
CTRL + Tasto sinistro del mouse – Seleziona tutte le unità dello stesso tipo di quella scelta
SHIFT + Tasto sinistro del mouse – Aggiungi l'unità scelta al gruppo selezionato
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
Tasto centrale del mouse – Ruota la telecamera
CTRL + 1/9 – Assegna etichetta alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo precedentemente formato

Ovviamente vi sono dei vincoli agli "acquisti" permessi, rappresentati da punti bonus spendibili per il reclutamento dei mezzi corazzati. Vista l'impossibilità di costruire nuove unità nel corso della missione, saranno disponibili anche alcuni mezzi speciali, in grado di riparare sul campo le vostre truppe o rifornirle, quando necessario, di munizioni o carburante. *S.W.I.N.E.* prevede un tutorial, due campagne complete (una dedicata alla disperata difesa dei conigli e l'altra centrata sulle manovre di invasione da parte degli aggressivi maiali) e la possibilità di giocare su Internet o in una rete locale.

Sebbene le truppe dei maiali siano più potenti, potrete sopraffarle sfruttando la superiorità numerica.

Casa: StormRegion
Requisiti: PII 466 MHz, 96 MB RAM, 970 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 8.0, codec DivX

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**. Scorrete l'elenco fino a trovare la riga corrispondente a *S.W.I.N.E.*. Cliccate sul pulsante **Rimuovi** e confermate la vostra scelta. Eliminate infine, se volete, anche le partite salvate e gli ultimi file, cancellando manualmente la cartella **C:\Programmi\Stormregion\S.W.I.N.E.**.

I carri armati possono facilmente trincerarsi nel terreno, per rendersi meno vulnerabili ai colpi nemici.

Con l'aumentare dell'esperienza, le unità miglioreranno, diventando più efficaci negli scontri.

Alcune missioni richiedono una preparazione tattica efficiente.

SFUMATURE LINGUISTICHE

Purtroppo, sia i briefing delle missioni, sia i dialoghi tra i simpatici protagonisti di *S.W.I.N.E.* sono interamente in inglese. Chi fosse particolarmente versato nella lingua d'oltre Manica riuscirà, però, a cogliere delle comiche sfumature nell'accento delle due fazioni in lotta. Se i maiali, più aggressivi ed energici, parlano con una marcata inflessione tedesca, i pacifici e buongustai conigli sembrerebbero appena arrivati da qualche fertile regione francese.

PER GIOCARE APPLICA L'AGGIORNAMENTO 1.01 E LA PATCH DI GIOCO CONTENUTA NELLA CARTELLA: Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Mod\Patch di gioco DEL DISCO DEMO

guida al

GIOCO COMPLETO

Costruire un impero del male richiede pianificazione, coraggio e un pizzico di fantasia malata.

EVIL GENIUS

Come giocare

!! IMPORTANTE !!

Una volta installato *Evil Genius*, aggiornatelo alla versione 1.01 con la patch che trovate sul CD 3 del demo e sul DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Patch ufficiale V1.01.** Se intendete giocarlo in italiano, installate la patch di traduzione seguendo la procedura descritta nel paragrafo **Installazione della traduzione in italiano.**

In ogni caso, per giocare è **ESSENZIALE** applicare anche la **Patch di gioco**, contenuta nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Mod\Patch di gioco** del CD 3 e del DVD. A tale scopo, è sufficiente copiare il file **EvilGeniusExeStub-Release.exe** (situato in **\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Mod\Patch di gioco**) nella directory **\VUGames\Evil Genius\ReleaseExe** di installazione di *Evil Genius*, sostituendo quello già presente. Per giocare, il **CD 2** deve essere presente nel lettore.

OGNI tanto, stare dalla parte dei cattivi è rinfrescante. Dopo avere trascorso la maggior parte del proprio tempo videoludico a interpretare coraggiosi paladini della Giustizia e indomiti soldati al servizio del Bene, una piccola vacanza nei panni del malvagio ci sta proprio bene. Ed è questa l'opportunità offerta da *Evil Genius*, l'insolito e colorito "manageriale di impero malvagio" che i creativi di Elixir hanno sviluppato per l'etichetta Sierra/Vivendi.

Il gioco ci vede costruire e gestire una base segreta situata su un'innominata isola sperduta nell'oceano. Qui possiamo addestrare servitori fedeli, ricercare utili tecnologie e pianificare azioni nefande. Man mano che la nostra reputazione negativa salirà, i governi del mondo inizieranno a inviare agenti e superspie dalle nostre parti, per scoprire cosa stia succedendo – inizialmente solo in missioni di ricognizione e investigazione, ma più avanti anche di assalto aperto, assassinio e sabotaggio. Per combatterli, bisognerà assicurarsi che i nostri uomini siano ben addestrati ed equipaggiati con armi adeguate, e che le aree più sensibili della base siano sorvegliate da sistemi di sicurezza e protette da trappole.

Gestire la nostra base è solo metà del gioco: da una schermata apposita (che ricorda quei grandi planisferi elettronici utilizzati da tutti i Geni del Male che si rispettino) manderemo i nostri seguaci in giro per il mondo a organizzare Furti (necessari per mantenere un flusso inarrestabile di contante nelle nostre casse) e, soprattutto, pianificheremo "Atti Nefandi", imprese particolarmente odiose che faranno crescere la nostra reputazione nel mondo della malavita e porteranno altri bonus strategici – generando, però, reazioni ancora più violente da parte dei governi colpiti.

Evil Genius, pur essendo un gestionale strategico, è caratterizzato da una trama ben definita, che si svolge attraverso dieci capitoli. Ognuno di questi è caratterizzato da una lista di obiettivi che devono essere completati prima di passare alla fase successiva e, durante la nostra scalata al dominio del mondo, ci imbatteremo in numerose sorprese – sia in positivo, sia in negativo. Per tale ragione, le prossime pagine coprono solo le basi del gioco: buona parte di ciò che ci aspetta verrà rivelato progressivamente durante lo stesso, insieme alle indicazioni su come agire al meglio con le nuove informazioni acquisite o come reagire a eventi inattesi. E grazie alla traduzione in italiano a cura dei ragazzi di TiR-Evo (**www.tir-evolution.com**) riusciremo a goderci il tutto nella nostra lingua!

Per addestrare nuovi specialisti, dobbiamo averne già uno a disposizione che funga da "istruttore".

I corpi dei nemici uccisi causeranno una perdita di lealtà nei Dipendenti che passeranno loro accanto.

Installazione e disinstallazione

Inserite il **CD 1** nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a far partire la procedura. Basterà cliccare su **Installa Evil Genius** nella schermata che apparirà. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **Setup.exe**. Alla schermata di selezione della lingua selezionate **English** e cliccate su **OK**. Scegliete quindi **Next**, **"I Accept the Agreement"** per accettare l'accordo di licenza e ancora **Next**; apparirà la schermata di scelta della directory di installazione. Se quella predefinita vi va bene (**C:\Programmi\VUGames\Evil Genius**) continuate con **Next**, altrimenti cliccate su **Browse**, digitate la directory nella finestra che apparirà e cliccate su **OK** e **Next**. Cliccate ancora su **Next** per confermare la posizione delle scorciatoie del gioco nel menu **Start** di Windows, decidete se volete una scorciatoia anche sulla scrivania e, finalmente, scegliete per l'ultima volta **Next**. Apparirà una schermata che riassumerà le vostre decisioni. Se siete soddisfatti, cliccate su **Install**: il programma inizierà a copiare i file del gioco su hard disk. Quando sullo schermo comparirà la richiesta di inserire il secondo CD, inserite nel lettore il **CD 2** e cliccate su **OK**.
Completata l'installazione, apparirà una finestra con tre possibilità: **View ReadMe File** aprirà il file "Leggimi" (in inglese), **Register Evil Genius** consentirà di registrare il gioco presso Vivendi; infine, **Launch Evil Genius** farà partire immediatamente il programma. **Prima di lanciare *Evil Genius*, però, non dimenticate di installare l'aggiornamento 1.01, eventualmente la traduzione in italiano e ASSOLUTAMENTE la Patch di gioco.** Per disinstallare il programma, andate sul Pannello di controllo di Windows, cliccate su Installazione Applicazioni e rimuovete *Evil Genius*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste su hard disk. Ricordiamo che, per giocare a *Evil Genius*, il **CD 2** deve essere presente nel lettore.

Installazione dell'aggiornamento

Applicare l'aggiornamento 1.01 a *Evil Genius* è necessario sia per apportare le ultime correzioni al gioco, sia per installare la traduzione in italiano (come descritto in **Installazione della traduzione in italiano**). Troverete il file necessario all'aggiornamento sul CD 3 dei demo e sul DVD, nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Patch ufficiale V1.01**. Cliccate due volte sul file **evilgenius_update_eu_100_101.exe**, su **OK**, su **Next** per tre volte (la patch identificherà automaticamente la directory in cui avete installato il programma) e quindi su **Install**. Completato l'aggiornamento, decidete se volete aprire il file "Leggimi" (**View the ReadMe File**) e cliccate su **Finish**.

Installazione della traduzione in italiano

Nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Patch traduzione** del CD 3 dei demo e del DVD trovate il file **traduzione_evil_genius_1.3.exe**. Cliccate due volte su di esso e apparirà la schermata in cui decidere la directory di installazione della traduzione. Se *Evil Genius* è stato posizionato nella cartella predefinita **C:\Programmi\VUGames\Evil Genius** sarà sufficiente premere tre volte **Avanti** per procedere, diversamente bisognerà sfogliare l'elenco delle directory del computer e scegliere quella in cui lo avrete installato. Per esempio, se *Evil Genius* si trova sul disco D, in una cartella chiamata Evil Genius, l'indirizzo giusto sarà **D:\Evil Genius**.
ATTENZIONE: La traduzione trasforma *Evil Genius* in italiano, con l'eccezione delle voci dei protagonisti; resta in inglese anche la voce femminile che, di tanto in tanto, vi darà suggerimenti e istruzioni. Fortunatamente, potrete trovare una copia scritta di tali passaggi nel **Glossario** di gioco, che è interamente tradotto. Inoltre, i traduttori hanno usato in diversi punti dei termini diversi da quelli che trovate sul manuale. Per esempio, i servitori sono chiamati "Dipendenti" e non "Servi". Per tutta questa guida abbiamo fatto riferimento alla traduzione fornita da GMC: ricordatelo se trovate delle discrepanze con il manuale.

Come applicare la Patch di gioco

IMPORTANTE! Che abbiate scelto di gustare *Evil Genius* in italiano o meno, per giocare è **ESSENZIALE** applicare la **Patch di gioco**. A tale scopo, subito dopo aver installato la patch 1.01 o dopo aver installato la traduzione – se avete deciso di giocare in italiano – esplorate il CD 3 dei demo o il DVD fino alla cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Mod\Patch di gioco**. All'interno troverete il file denominato **EvilGeniusExeStub-Release.exe**. Copiatelo e raggiungete la directory in cui avete installato *Evil Genius*. Se avete lasciato invariata la cartella predefinita, il percorso sarà: **C:\Programmi\VUGames\Evil Genius**. Cercate la directory denominata **ReleaseExe** (**C:\Programmi\VUGames\Evil Genius\ReleaseExe**) e incollatele all'interno il file **EvilGeniusExeStub-Release.exe** sostituendo quello già esistente. Sarete pronti per giocare! Per evitare eventuali messaggi di errore, vi consigliamo di avere sempre il **CD 2** inserito nel lettore quando lanciate una partita.

Requisiti di sistema

Evil Genius richiede un PIII 800 o superiore, 256 MB RAM, una scheda 3D con 16 MB, una scheda audio compatibile DirectX, un lettore CD-ROM 4x e 1,4 GB liberi su disco fisso. Noi consigliamo un processore P4 1,8 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D con 64 MB. Alcune opzioni nel gioco consentono di variare la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, ma la giocabilità non ne risulterà compromessa.
I sistemi operativi supportati sono Windows 98 SE, ME, 2000 e XP.

Manuale e copertine

Troverete il manuale di *Evil Genius* in PDF e in italiano all'interno del CD 3 dei demo e del DVD. Il file si intitola **Manuale Evil Genius** ed è contenuto nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Manuale in italiano**. Le copertine in formato CD e DVD sono presenti, invece, all'interno della directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Copertine in formato CD e DVD**.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Evil Genius* non siano leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**

I traduttori

Il team responsabile della traduzione di *Evil Genius* si chiama TiR-Evo (**www.tir-evolution.com**) ed è composto da tre membri: Rz3zN1k, *!!Simona!!* e N1rv4n4, più uno in prova, Avatar. Il progetto *Evil Genius* è durato circa 1 mese e 20 giomi.

Un cattivo per tutte le stagioni...

... O quasi, visto che *Evil Genius* offre la possibilità di interpretare un genio del male scelto fra le tre classiche rappresentazioni cinematografiche di questi personaggi. Un po' come in un GdR, ogni cattivo avrà caratteristiche a lui proprie, diverse dagli altri due, che ne plasmeranno in parte le strategie di dominazione del mondo.

Maximilian: Un industriale di successo e un genio della ricerca tecnologica. Basso, grasso, complessato, malvagio fino all'osso, favolosamente ricco e totalmente pazzo. Si ispira palesemente a Blofeld, il classico cattivo della S.P.E.C.T.R.E. reso famoso dai film di James Bond.
Abilità speciale: In teoria, Max ha dei bonus nella ricerca tecnologica, ma pare che, per ragioni di bilanciamento, non siano stati implementati.

Alexis: Fascinosa ereditiera, detentrice di una fortuna multimilionaria, sa suscitare fedeltà assoluta nei suoi sottoposti – i quali vengono usati senza pietà come pedine sulla scacchiera della criminalità mondiale. Ricorda il personaggio di Joan Collins nella serie TV "Dynasty".
Abilità speciale: La lealtà dei sottoposti diminuisce più lentamente.

Shen Yu: il "pericolo giallo" di tanti racconti, romanzi e film degli Anni '30 e '40, un supercriminale dall'astuzia sopraffina, proveniente dall'Estremo Oriente, ex agente speciale e a capo di un'organizzazione misteriosa capace di influenzare dalle ombre tutti i governi del pianeta.
Abilità speciale: Gli agenti nemici impiegano più tempo ad arrivare sull'isola.

I livelli di difficoltà

All'inizio di ogni partita è consentito decidere il livello di difficoltà della stessa tra i tre proposti.

Facile: Gli equipaggiamenti costano il 10% in meno, gli agenti e i superagenti nemici sono più deboli, e la vostra isola sarà visitata più raramente dai turisti ficcanaso.

Medio: Gli equipaggiamenti hanno il loro costo normale, gli agenti nemici non godono né di bonus, né di penalità e i turisti arriveranno sull'isola con cadenza regolare.

Difficile: Per l'equipaggiamento bisognerà pagare il 10% in più, anche gli agenti nemici più scarsi si riveleranno ossi durissimi e i turisti visiteranno l'isola a frotte.

Parte prima: la base del male

Ogni genio del male che si rispetti ha una base segreta – un'installazione dove addestrare i suoi scagnozzi, ricercare mortali tecnologie e pianificare nuovi atti nefandi ai danni dei pacifici governi del mondo. Film e fumetti ci hanno insegnato che tali basi sono quasi inevitabilmente situate su remote isole e/o scavate sotto monolitiche montagne, e sono composte da un intricato labirinto tecnologico di camere, centrali di controllo, laboratori, zone di addestramento, dispositivi di sorveglianza e letali trappole per gli eventuali curiosi.
Evil Genius non fa eccezione, e buona parte del tempo la spenderemo proprio costruendo e ampliando il nostro personale centro operativo – un'attività a metà tra un manageriale alla *Rollercoaster Tycoon*, la progettazione dei dungeon nell'immortale serie *Dungeon Keeper* (non a caso, il designer capo di *Evil Genius*, Demis Hassabis, è un allievo di Peter Molyneux) e perfino alcuni aspetti dei "soliti" *The Sims*. Avere una base all'avanguardia e bene organizzata significa non solo pianificare con maggiore efficienza la conquista del pianeta, ma anche saper reagire meglio agli inevitabili assalti armati che i vari governi mondiali organizzeranno contro l'installazione una volta scoperta la sua esistenza. Per tale ragione, passiamo senza indugio all'ABC del "Perfetto Architetto di Covo Segreto".

Costruire stanze e corridoi

La maggior parte della nostra base verrà costruita all'interno del massiccio granitico che domina l'isola, anche se alcuni edifici particolari potranno essere collocati in superficie. Immaginatela proprio come un "dungeon", con stanze dalle varie funzioni collegate da una rete di corridoi.

Per costruire una stanza o un passaggio di collegamento occorre, innanzitutto, cliccare con il pulsante destro del mouse sul punto in cui desideriamo posizionarlo. Apparirà la lista delle installazioni disponibili, con il loro costo per "riquadro". Tracciamo con il mouse il contorno della stanza che vogliamo costruire, ed esso apparirà in blu (se degli ostacoli ne impediscono la costruzione, le parti non edificabili saranno in rosso).

Una volta fatto questo, possiamo già decidere con quali oggetti e, eventualmente, trappole, arredare l'area. Clicchiamo con il pulsante destro sull'area blu selezionata e vedremo apparire tre icone: la palla da demolizione consente di cancellare il progetto, la scatola da imballaggio fa accedere al menu degli oggetti da collocare nella stanza, mentre la tagliola apre il menu delle trappole.

Quando posizioniamo un oggetto dobbiamo fare attenzione a come è orientato: moltissimi equipaggiamenti devono avere dello spazio intorno per essere usati dai nostri uomini. Per esempio, il bancone di un laboratorio non servirà a molto se le postazioni per i vari scienziati saranno bloccate da un muro! Se il contorno dell'oggetto che intendiamo posizionare è verde, tutto andrà liscio, ma se lo vediamo tingersi di rosso allora vi sono dei problemi e non potremo collocarlo in quella particolare posizione.

Un fatto importante da ricordare, una volta decisa la forma della stanza e degli equipaggiamenti che conterrà, ciò che avremo realizzato sarà ancora un *progetto*: ovvero, l'equivalente di avere steso su un foglio di carta quanto intendiamo far costruire ai nostri Lavoratori. Per avviare la costruzione vera e propria, basterà cliccare sul simbolo di "pausa" che fluttua sopra la nuova stanza, trasformandolo nell'icona raffigurante un piccone. Solo a questo punto, gli omini si metteranno in moto per costruirla (operazione che chiederà materialmente ai Dipendenti di correre a un magazzino per procurarsi attrezzi e dinamite, poi a una camera blindata ove prendere il denaro necessario per acquistare l'equipaggiamento – e che, quindi, richiederà tempo e disponibilità da parte degli uomini). In questo modo, potremo decidere con calma la planimetria della nostra base e dare la precedenza all'edificazione delle aree che riteniamo vitali o immediatamente utili.

Le installazioni

Come abbiamo scritto, all'interno della nostra fortezza possiamo costruire installazioni di vario tipo. Alcune sono disponibili fin dall'inizio del gioco, mentre altre vengono sbloccate dopo avere conseguito particolari risultati, o ricercato le tecnologie appropriate. Le principali sono:

CORRIDOI
Passaggi che collegano le diverse aree della base. Possono essere sbarrati da porte, disseminati di trappole contro gli intrusi e controllati da dispositivi di sorveglianza.

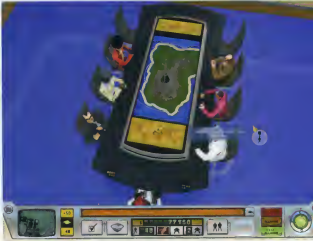
STANZE DI CONTROLLO
I "centri nevralgici" del nostro impero del male, sono indispensabili per organizzare al meglio imprese nefande a livello globale (vd. anche **Parte Terza: Alla Conquista del Mondo**).

IMPIANTI ELETTRICI
È qui che è consentito situare i generatori e gli accumulatori che danno energia alla base. Se la richiesta energetica supera quella disponibile, o se gli agenti nemici riescono a sabotare le apparecchiature, dovremo fronteggiare un blackout.

CASERME
Gli stanzoni dove i nostri Dipendenti possono riposare, grazie a "comode" brande a castello. Inoltre, contengono i loro armadietti personali. Il numero dei Dipendenti assoldati non potrà mai superare quello degli armadietti a disposizione.

STANZE DA ALLENAMENTO
Questi luoghi contengono attrezzature capaci di trasformare normali Lavoratori in specialisti: Guardie, Tecnici, Valletti e altri professionisti qualificati. L'unica condizione, oltre alla presenza dell'attrezzatura adeguata, è che vi sia uno specialista già formato che faccia da "maestro" al novellino.

ARMERIE
Stanze multifunzione, contengono le "gabbie" per i prigionieri e le attrezzature per torturarli; è qui che possiamo collocare i tavoli della sicurezza, che coordinano i dispositivi di sorveglianza. Infine, nel caso di un attacco, gli abitanti della base andranno in questi luoghi per equipaggiarsi con armi di vario tipo.

Alcuni dispositivi di apparente utilizzo quotidiano potranno essere impiegati per torturare i prigionieri!

La gestione della base

GLI OROLOGI

Questi oggetti possono essere posizionati quasi in ogni stanza e servono a regolare il flusso dei nostri Dipendenti nelle varie installazioni della base. Dopo averli costruiti, sarà sufficiente cliccare due volte su di essi per programmarli.
Un cursore su una barra colorata indica quanto staff vogliamo che presieda la stanza in ogni momento della giornata. **Rosso** indica un'installazione chiusa e aiuta a risparmiare energia elettrica; **giallo** ordina ai Dipendenti di seguire le attività della stanza, ma per quanto possibile e senza distrazioni da altri impieghi; infine, le diverse gradazioni di **verde** segnalano che lo staff della stanza deve sempre essere al completo. Se spostiamo il cursore sulle tacche verdi più a destra richiederemo addirittura uomini addizionali sempre presenti, così da sostituire rapidamente Dipendenti che abbiano finito il loro turno di lavoro o siano incapaci di agire per qualsiasi motivo.
Naturalmente, è possibile che il nostro staff complessivo non sia sufficiente a coprire tutte le stanze. In questo caso, i Dipendenti cercheranno di distribuirsi al meglio, dando la precedenza alle installazioni per cui abbiamo fissato la priorità maggiore.

LE PORTE

Ogni base malvagia che si rispetti ha porte blindate che possono essere aperte o chiuse solo da chi conosce il codice esatto. Le porte della nostra base possono avere quattro livelli di sicurezza: **Sicurezza Uno** significa che sono attraversabili da chiunque, mentre **Sicurezza Quattro** ne limita l'accesso al nostro Evil Genius e richiede anche una guardia permanente davanti a esse. Per modificare il livello di sicurezza basta cliccare su una porta e poi su quello corrispondente. Per una descrizione dei vari livelli basta passare il cursore su di essi, nel menu che appare.

LA MINIMAPPA

In basso a sinistra, una mappa in miniatura mostra la piantina della nostra base con dei puntini colorati che indicano personaggi importanti:

Azzurro: Henchman (il nostro Evil Genius è un punto azzurro più grande)
Rosso: Nemici
Rosa: Turisti

IL LIVELLO D'ALLARME

In tutti i film di spionaggio che si rispettino, prima o poi arriva la scena in cui la base nemica si accorge dell'arrivo degli agenti buoni, scatta l'allarme e si scatena il pandemonio. Noi riusciremo a simulare questo simpatico evento grazie alla possibilità di impostare tre livelli d'allarme.

Verde: Tutto normale. I Dipendenti si dedicano alle loro mansioni quotidiane. È importante notare che, in caso di "situazione verde", questi non reagiranno alla presenza di nemici se non ne verranno minacciati, e potranno lasciar passare un "infiltrato" pensando che sia tutto OK.

Giallo: Condizione di allerta. I Dipendenti si armeranno (se vi sono armi a disposizione) e si terranno pronti a reagire a eventuali minacce. Il lavoro regolare della base, ovviamente, ne soffrirà.

Rosso: Emergenza estrema. Tutti si armeranno nel modo migliore e pattuglieranno ininterrottamente i corridoi della base attaccando indiscriminatamente i nemici avvistati – inclusi gli sfortunati turisti!

LE STATISTICHE

La schermata di statistiche della base riassume l'andamento delle cose nella stessa, permettendo di cogliere a colpo d'occhio ove vi sono dei problemi o è necessario compiere degli aggiustamenti.

IL GLOSSARIO

Ogni volta che vediamo la lettera "I" apparire sullo schermo (per esempio in basso a sinistra sulla schermata principale, o quando clicchiamo due volte su un personaggio o un oggetto per avere informazioni) significa che possiamo accedere al **Glossario**, un database che raccoglie tutte le notizie, le descrizioni e le informazioni più importanti del gioco. Le sue pagine sono complete di hyperlink che portano ad altre sezioni di interesse relative a quella che stiamo leggendo.

IMPORTANTE: Alcune informazioni non appariranno nel sommario del Glossario (colonna a sinistra) finché non le avremo "attivate" cliccando su un hyperlink a esse dedicato oppure selezionando sulla mappa l'ente che ci interessa e chiedendo informazioni su di esso. Se, per esempio, non troviamo nel sommario la descrizione del Valletto, clicchiamo due volte su uno che si trova nella nostra base e selezioniamo il pulsante "i" nella schermata che apparirà; non solo avremo le informazioni richieste, ma da quel momento la voce Valletto diverrà disponibile nel menu del Glossario.

Interfaccia utente – La base

1 – Vai al menu principale
2 – Minimappa
3 – Produzione (sopra) e consumo (sotto) di energia
4 – Finestra messaggi (cliccare per maggiori informazioni)
5 – Schermata obiettivi
6 – Statistiche della base
7 – Denaro contante disponibile
8 – Dipendenti complessivi assunti
9 – Seleziona il genio del male
10 – Seleziona gli Scagnozzi
11 – Scagnozzi arruolati
12 – Schermata della gestione personale
13 – Seleziona il livello di allarme nella base
14 – Schermata di conquista del mondo
15 – Glossario

COMANDI ESSENZIALI

Pulsante Sinistro del Mouse: Per selezionare un oggetto o un personaggio

Doppio Clic sul Pulsante Sinistro del Mouse: Evidenzia le caratteristiche dell'oggetto o del personaggio

Pulsante Destro del Mouse: Per far apparire il menu delle azioni relative a un personaggio o un oggetto

Frecce: Per scorrere la schermata principale

Rotellina del Mouse Premuta o Shift+Freccia Sinistra/Destra: Per ruotare il punto di vista

Rotellina del Mouse o Shift+Freccia Su/Giù: Varia lo zoom

Shift: Per costruire più copie di un oggetto

Esc: Menu principale

F1: Glossario

Benessere e salute

Tutti i personaggi del gioco, inclusi i nostri nemici, sono caratterizzati da cinque punteggi psicofisici che variano in base al lavoro, allo stress, ai combattimenti, alla possibilità di svagarsi e ad altri eventi della loro vita – e che vengono mostrati da barre colorate quando clicchiamo sul personaggio. Sono:

Salute (Rosso): I "punti ferita", che decrescono con le ferite riportate in combattimento. Un personaggio che raggiunge quota zero in questa caratteristica è morto e viene eliminato dal gioco.

Lealtà (Blu): Diminuisce ogni volta che il personaggio assiste ad atti o eventi che fanno vacillare il suo senso morale (come imbattersi in una sacca per i cadaveri con un nemico ucciso). Se questa caratteristica giunge a zero, il servitore diserterà.

Intelletto (Giallo): Diminuisce con il lavoro e quando il personaggio viene addestrato a mansioni più difficili. I personaggi con intelletto zero cadranno in una sorta di stupore catatonico e saranno temporaneamente inutilizzabili.

Attenzione (Viola): Si riduce con il lavoro e simula la tendenza a distrarsi causata dallo stress (ma anche, in particolari casi, da "succulente tentazioni"...). Una bassa attenzione rende più probabile che il personaggio faccia scattare una trappola.

Resistenza (Verde): La capacità del personaggio di essere vigile. Diminuisce con il lavoro e subendo particolari danni in combattimento. Se raggiunge lo zero lo sfortunato cade a terra svenuto, ma non muore.

Ci sono vari modi per far recuperare ai nostri dipendenti i punti caratteristica persi. Molte stanze sono in grado di contenere oggetti utili a questo scopo (per esempio, in Infermeria potremo mettere centri di pronto soccorso utili ad aumentare la Salute, mentre dormendo in una branda o mangiando in cucina i personaggi recupereranno Resistenza).

Parte seconda: i servitori del genio del male

Anche i geni del male più geniali e malvagi non possono conquistare il mondo da soli, ma hanno bisogno di una rete di servitori che li assista nella conduzione dell'impero e metta in atto sul campo le loro elaborate strategie criminali. *Evil Genius* prevede due tipi di servitori: i **Dipendenti** e gli **Henchmen** (espressione gergale inglese che possiamo approssimativamente tradurre con Scagnozzi). I primi formano la spina dorsale della nostra organizzazione e possono eseguire una varietà di compiti più o meno specializzati; i secondi rappresentano personaggi particolari, ben caratterizzati anche dal punto di vista narrativo e dotati di talenti eccezionali.

I Dipendenti

Reclutare i Dipendenti è semplicissimo. Dalla schermata apposita possiamo decidere quanto denaro investire in questo campo e le persone interessate a lavorare con noi appariranno automaticamente sull'isola. Con un investimento pari a zero, otterremo un nuovo Dipendente ogni sessanta secondi, mentre aumentando il budget il ritmo di assunzione crescerà proporzionalmente.

Lavoratori: Tutti i Dipendenti appena assunti appartengono a questa umile, ma utile categoria. Non hanno alcuna specializzazione, ma possono svolgere discretamente ogni mansione. La loro attività principale, comunque, sono i lavori di costruzione nella base. In caso di pericolo sono in grado di combattere in corpo a corpo o armarsi con pistole (se disponibili nelle armerie della base).

Tecnici: Il loro compito principale è la manutenzione della base e sono specializzati nel riparare oggetti di equipaggiamento rotti o danneggiati. In combattimento sono deboli e muoiono facilmente.

Guardie: Come il nome suggerisce, sono coloro incaricati di pattugliare e difendere la base. Per questa ragione eccellono nel combattimento e sono addestrati nell'uso di fucili.

Valletti: "Maggiordomi" ed esperti in diplomazia, trasportano i dipendenti svenuti per la fatica in luoghi in cui possono ristorarsi, e distraggono gli agenti nemici abbassando il loro valore di Attenzione.

Queste quattro classi di Dipendenti sono quelle disponibili all'inizio del gioco, mentre nuove professioni potranno essere sbloccate più avanti.

L'addestramento dei Dipendenti

Per trasformare un Lavoratore in uno specialista (come una Guardia o un Valletto) è necessario avere nella base una stanza apposita chiamata **Stanza da Allenamento**, munita dell'equipaggiamento adatto. Addestrare delle Guardie, per esempio, richiederà dei manichini da allenamento, mentre i Valletti avranno bisogno di banchi di scuola e i Tecnici di banconi da laboratorio. A questo punto, dalla Schermata di **Gestione dei Dipendenti** possiamo decidere quanti specialisti vogliamo per ogni classe. Non appena troveranno il tempo, i Lavoratori si recheranno alla Stanza da Allenamento e, sotto la guida di uno specialista già qualificato, si addestreranno nella nuova mansione.

Importante: Se nella nostra base non è presente un certo tipo di specialista i Lavoratori non potranno addestrarsi in quella professione, poiché mancherà il maestro adatto! Se questo guaio dipende dal fatto che tutti i Dipendenti di un certo tipo sono impegnati in missioni all'estero, allora dovremo considerare l'ipotesi di richiamarne almeno uno.
In alternativa (o se non abbiamo proprio appartenenti a una certa classe nel nostro libro paga), potremo cercare di rapire un professionista con un **Atto di Infamia** (vd. pagina **32**).

Gli Henchman

Ogni genio del male parte con un Henchman, mentre altri possono essere reclutati man mano che la sua popolarità sale. Sono molto forti in combattimento, possiedono abilità speciali e, soprattutto, non possono essere uccisi (tranne in casi particolarissimi, che occorrerà scoprire e prevenire). Se i loro punti ferita dovessero essere ridotti a zero, questi personaggi rimarranno fuori gioco per un po', pronti a tornare a fianco del loro Padrone più agguerriti di prima. Inoltre, sarà consentito impartire loro ordini diretti, cliccando su di essi e, quindi, utilizzando il pulsante destro del mouse, indicandogli dove spostarsi sull'isola oppure chi attaccare. Un potere che hanno tutti è quello di radunare intorno a sé i Dipendenti che si trovano entro un certo raggio: se usato, riusciremo a fronteggiare eventuali attacchi nemici circondati da intere compagnie di alleati, invece di rischiare che i nostri uomini vengano eliminati uno a uno da avversari in numero superiore.

Parte terza: la conquista del mondo

Avere una base bene organizzata non serve a nulla, se non si ha un piano in mente per come utilizzarne al meglio le risorse! *Evil Genius* racconta proprio della campagna di conquista del potere mondiale da parte del nostro protagonista. Al sicuro nella propria fortezza, il genio del male invia per il pianeta le sue pedine, pianificando gesti scellerati, complottando nelle ombre e sottraendo illegalmente ai governi mondiali il denaro indispensabile per finanziare le sue losche attività.

La mappa globale

Per accedere a questa schermata elettronica dobbiamo costruire una **Stanza di Controllo** nella nostra base (è uno dei primissimi compiti che ci attendono). Da qui, possiamo gestire le operazioni strategiche del nostro impero. La mappa del mondo è divisa in territori sotto il controllo di una delle cinque "Superalleanze" del mondo di *Evil Genius* (vd. più avanti). Da questa schermata, manderemo i nostri uomini in missione nelle varie aree, con diversi incarichi:

Rubare: I Dipendenti e gli eventuali Henchmen si daranno da fare per procacciarsi denaro illegalmente, così da garantire un flusso costante di contante nei nostri forzieri.

Complottare: Gli uomini in missione terranno un profilo basso, cercando nel frattempo di scoprire eventuali **Atti di Infamia** perpetrabili nella regione (vd. più avanti per l'importanza di tali atti).

Nascondersi: I nostri uomini eviteranno di farsi scoprire da eventuali agenti nemici. In questo modo, però, non produrranno risultati.

• Gli uomini che manderemo in missione dovranno raggiungere fisicamente la zona. Una volta ricevuti gli ordini, li vedremo correre verso i mezzi di trasporto a disposizione nella base e dovremo quindi aspettare alcuni minuti mentre saranno in viaggio attraverso il pianeta. Richiamarli, per fortuna, sarà leggermente più rapido.

• Inoltre, mandare uomini in missione significherà sguarnire la base: se, per esempio, tutte le nostre Guardie saranno impegnate all'estero, difendersi da un attacco nemico sarà più difficile!

Gli Atti di infamia

Un Atto di Infamia è un gesto particolarmente spregevole (come rubare la Tour Eiffel), che sulla breve distanza non porterà benefici immediati, ma che aiuterà ad aumentare la nostra Notorietà (punteggio indispensabile per completare alcune missioni e reclutare nuovi adepti) e, in alcuni casi, a procurarci nuove figure professionali (rapendole) e tecnologie segrete che saranno utili ai nostri laboratori. Alcuni Atti di Infamia sono disponibili fin da subito, mentre altri potranno essere rivelati solo da agenti cui sia stata assegnata la missione "Complottare" nella regione stessa.

Ogni Atto di Infamia è accompagnato da una descrizione e dal numero minimo di Dipendenti necessari per compierlo. Per esempio, un sabotaggio potrebbe richiedere la presenza in quella regione di almeno 4 Lavoratori, 4 Tecnici e 2 Guardie. Alcuni Atti richiederanno figure professionali avanzate e non potranno quindi essere compiuti prima di aver addestrato tali uomini nella nostra base. Se queste condizioni sono rispettate, possiamo dare l'OK all'azione: i nostri uomini inizieranno a cadere come birilli (letteralmente!) in base a fattori quali la presenza o meno di forze di difesa nemiche nella regione. Se, allo scadere del tempo necessario per compiere l'Atto, ne sarà rimasto vivo almeno uno, allora l'operazione avrà avuto successo, e noi ne godremo i benefici! Ovviamente, collocare nella regione un "surplus" di uomini sarà utile per arrivare alla fine con maggiori possibilità che qualcuno sopravviva: il prezzo da pagare, però, sarà sguarnire qualche altra area importante.

Le conseguenze degli atti criminali
Complottare, rubare ed eseguire Atti di Infamia non ci renderà popolari presso i vari governi. La barra della **Tensione** indica quanto ogni regione è allarmata in seguito alle azioni che abbiamo compiuto (e a eventuali rapporti mandati dai suoi agenti infiltratisi nella nostra isola). Più tale valore sarà elevato, più potremo attenderci rappresaglie da parte della Superalleanza che controlla quella regione.

Interfaccia – La Mappa del Mondo

1 – Torna alla schermata della base.
2 – Il denaro in nostro possesso.
3 – Il denaro guadagnato in un minuto grazie alle missioni di Furto in atto.
4 – Dipendenti e Henchman disponibili. Un "-" e un numero indicano che sono in transito per una missione.
5 – La notorietà raggiunta con le nostre azioni nefande.
6 – L'elicottero indica che questa regione attende l'arrivo di Dipendenti in transito.
7 – Per ogni regione, il primo valore indica quanto renderanno le missioni di Furto, il secondo il "Livello di Sorveglianza", quindi di pericolo per chi vi opera.
8 – Una luce indica un Atto di Infamia scoperto grazie a missioni di "Complottare".
9 – Una luce intensa indica un Atto di Infamia particolarmente importante (e pericoloso!).
10 – La Superalleanza che controlla la regione attualmente selezionata.
11 – Il nome della regione attualmente selezionata.
12 – Il Livello di Tensione nella regione attualmente selezionata (aumenta con le nostre attività).
13 – I filtri delle informazioni che appaiono sulla mappa.

Le superalleanze

Il mondo di *Evil Genius* è spartito tra cinque "superalleanze": confederazioni di stati che hanno sostituito i governi locali. Esse sono:

P.A.T.R.I.O.T: Questa alleanza domina il Nord America e il Giappone. I suoi agenti sono tra i più difficili da abbattere, grazie alla loro elevata salute e resistenza; in compenso, i territori sotto il suo controllo generano una notevole quantità di denaro. Il suo superagente è Dirk Masters.

S.A.B.R.E.: Controlla l'Europa Occidentale, il Sudafrica, l'India e l'Australia, ed è molto ricca – garantendo un buon gettito di denaro dalle missioni di Furto. Il livello di sorveglianza dei suoi territori è molto elevato. Il suo superagente è John Steele.

S.M.A.S.H: Un'insolita coalizione tra Sud America, Nord Africa e Antartide. Si dice che un sistema governativo inefficiente renda più lente le risposte ai crimini che avvengono nei suoi territori. Il suo superagente è Mariana Mamba.

H.A.M.M.E.R.: Russia, Europa Orientale e Cuba hanno ricreato uno dei più importanti blocchi della Guerra Fredda. L'economia di queste regioni arranca e le missioni di Furto non genereranno molto denaro. Il superagente che viene dal freddo è Katerina Frostanovia.

A.N.V.I.L.: L'alleanza delle nazioni dell'Estremo Oriente offre opportunità "ladresche" moderate, ma anche un livello di sorveglianza mediocre e, quindi, un pericolo relativo per i nostri dipendenti sul campo. Il superagente locale è un certo Jet Chan.

I nemici

Le nostre azioni, ovviamente, dopo un po' inizieranno a non passare più inosservate, e i governi mondiali invieranno di conseguenza dei loro uomini sulla nostra isola: all'inizio per scoprire cosa succeda, ma più avanti per condurre assalti, furti e sabotaggi veri e propri, nel tentativo di smantellare il problema alla radice. Gli agenti nemici possono essere di vari tipi e ognuno di loro avrà, a sua volta, un diverso livello di preparazione. Più le cose si faranno critiche, più potremo attenderci l'arrivo di agenti qualificati, letali e difficili da contrastare.

Investigatori: Vagano per l'isola in cerca di prove della nostra colpevolezza. Cliccandovi sopra vedremo un cerchio intorno ai loro piedi. Se sarà blu non sospetteranno nulla. Man mano che si imbatteranno in elementi compromettenti (come sacchi di cadaveri di altri agenti uccisi) il cerchio diventerà sempre più rosso. Se riusciranno a fuggire portando con loro le prove di attività criminali, i nostri rapporti con la Superalleanza da cui provengono peggioreranno.

Ladri: Il loro compito è di entrare nella base e rubare oro e oggetti preziosi (anche di equipaggiamento!) Se riescono a fuggire, perderemo sia quanto sottratto, sia un po' di notorietà (a causa della figuraccia!)

Soldati: Iniziano ad arrivare quando il rapporto con una certa Superalleanza è ormai compromesso. La loro missione è attaccare e uccidere tutti i Dipendenti che capitano loro a tiro, e l'unica soluzione è accettare battaglia contrattaccando con gli uomini che abbiamo a disposizione nella base.

Sabotatori: Il loro unico obiettivo è piazzare cariche esplosive in qualche punto vitale della base. Se riescono a farlo, la carica esploderà dopo cinque secondi, senza che noi possiamo fare nulla per impedirlo, distruggendo equipaggiamenti e ferendo o uccidendo i dipendenti che si troveranno nella zona.

Turisti: Per qualche ragione, l'accesso alla nostra isola è permesso anche a normali turisti, convinti di passare qualche giorno in vacanza nei mari tropicali e non di trovarsi in un campo di battaglia. Se assisteranno a qualcosa di inquietante verranno presi dal panico e, se riusciranno a fuggire, avviseranno la Superalleanza di provenienza – aumentando il suo livello di allarme. Per tenerli lontani sarà necessario costruire Hotel e Attrazioni.

I superagenti

Quando una Superalleanza si arrabbia davvero, sulla scena può arrivare il suo Superagente personale, un fastidiosissimo emulo di James Bond che, come ogni Eroe che si rispetti, farà l'impossibile per rompere le uova nel paniere, oltre a essere incredibilmente difficile da abbattere.

DIRK MASTERS, AGENTE P.A.T.R.I.O.T.
Un forsennato emulo di Rambo e Schwarzenegger, è in grado di assorbire una quantità di danni inaudita, vomitando nel frattempo un volume di fuoco terrificante. Pensate a lui come a un carro armato che cammina.

JOHN STEELE, AGENTE S.A.B.R.E.
È in grado di cambiare il livello di allerta e portare a uno il livello di sicurezza delle porte, causando il caos nella base. È letale nel combattimento con armi da fuoco e può eliminare un Dipendente con pochissimi colpi.

MARIANA MAMBA, AGENTE S.M.A.S.H.
La classica seduttrice fatale, può convincere un nostro Dipendente ad abbandonare la causa e a lasciare la base in meno di dieci secondi. Apparentemente innocua, se non viene fermata in tempo è capace di mettere in crisi tutto l'impero.

KATERINA FROSTANOVA, AGENTE H.A.M.M.E.R.
Una micidiale assassina, con il potere di diventare invisibile e sorprendere i nemici alle spalle, eliminandoli con un unico ma letale colpo di pugnale. Non va sottovalutata la sua abilità con le armi da fuoco.

JET CHAN, AGENTE A.N.V.I.L.
Un altro forsennato, questa volta emulo dei grandi specialisti in arti marziali come Jackie Chan e Jet Li. Tali abilità lo rendono letale nel corpo a corpo, mentre la sua agilità sovrumana gli consente di schivare i proiettili.

Combattere i nemici

Selezionando un nemico e cliccando con il tasto destro del mouse, faremo apparire un menu che ci consentirà di decidere come i nostri uomini dovranno comportarsi nei suoi confronti. Le opzioni sono:
Ignora: Fare finta che il nemico non esista. È inutile iniziare una battaglia se in zona abbiamo pochi uomini che possono essere facilmente sopraffatti, mentre se saranno i nemici a iniziare un conflitto, allora gli alleati si difenderanno automaticamente.
Uccidi: Gli alleati più vicini all'agente selezionato si daranno da fare per eliminarlo.
Cattura: I nostri uomini cercheranno di catturare l'agente nemico e di portarlo in una cella (se ne avremo costruita almeno una e se sarà libera). Più tardi, potremo interrogare il prigioniero, ottenendo informazioni e benefici di vario tipo.
Indebolisci: Alcuni Dipendenti hanno la capacità di confondere e distrarre i nemici, rendendoli inoffensivi in modo incruento – utile se si vogliono evitare bagni di sangue.

I Mod

Evil Genius non è un gioco pensato per realizzare con facilità Mod e varianti (al contrario, per esempio, di *Dungeon Siege*). Gli sviluppatori hanno, in verità, distribuito delle utility che facilitano il lavoro degli appassionati, ma i risultati si sono rivelati mediocri e, tra l'altro, in molti casi richiedono una discreta conoscenza sia delle utility stesse, sia di alcune tecniche di modifica dei file di gioco. Per completezza, nel CD 3 dei demo e nel DVD abbiamo inserito una collezione di Mod per il gioco, contenuti nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Evil Genius\Mod**, ma consigliamo di provarli solo a chi desidera sobbarcarsi un po' di fatica addizionale. Inoltre, possedere una buona conoscenza della lingua inglese è fondamentale sia per comprendere le istruzioni pubblicate sul principale fan-site di *Evil Genius* (Evil Planet a **www.strategyplanet.com/evilgenius**), sia perché molti di essi riconvertono parte del gioco nel linguaggio originale. **Nel CD 3 e nel DVD di GMC, perciò, non troverete le complesse istruzioni di installazione per ogni Mod e fare riferimento al sito è indispensabile!**
GMC, come sempre, non può assumersi responsabilità per modifiche fatte da terzi. Per tale ragione, vi rimandiamo al link indicato, ove troverete, tra le altre cose, anche un forum.

Strategie addizionali

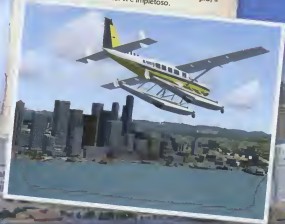
Evil Genius è ricco di sorprese e di possibili strategie che, anche per mantenere il gusto dei colpi di scena che attendono il giocatore, non vengono rivelate né nel manuale, né in questa guida. Se i vostri tentativi di conquista del mondo vanno regolarmente a finire male, o se, più semplicemente, volete costruire la base perfetta, potreste essere interessati ai tutorial pubblicati su GameFAQs all'indirizzo: **www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/915014.html**. Tutti i testi sono in lingua inglese.

FLIGHT SIMULATOR X

Dopo *Un Secolo di Aviazione*, il Re dei simulatori di volo torna sulla pista di decollo!

- **SVILUPPATORE** Microsoft
- **GENERE** Simulatore di volo
- **CASA** Microsoft
- **INTERNET** www.microsoft.com/italy/games/windows.mspx

CARTOLINA DAL PASSATO

Mai come in questo caso, un'immagine vale più di mille parole. Per fornire un paragone diretto tra *Flight Simulator X* e il precedente capitolo, *Flight Simulator 2004*, abbiamo pensato di rispolverare *Un Secolo di Aviazione* e di volare nella stessa zona mostrata in grande su queste pagine. L'area in questione si trova a Seattle e, come potete constatare osservando la "fotografia" scattata con *FS 2004* al massimo del dettaglio, il confronto con *Flight Simulator X* è impietoso.

CON *FLIGHT SIMULATOR X* AVRETE SEMPRE LA TESTA TRA LE NUVOLE PERCHÉ:

- Il titolo stesso è una garanzia di qualità nel genere dei simulatori di volo.
- Sfrutterà la nuova incarnazione delle DirectX, che debutterà con Windows Vista.
- Lo scenario sarà più vivo che mai.
- Altri velivoli "classici" si aggiungeranno al già nutrito hangar di *Flight Simulator*.

STANDO ai dati diffusi da una nota agenzia di ricerche di mercato statunitense (NPD Funworld, www.npdfunworld.com), il divario che separa *Flight Simulator 2004* dai suoi concorrenti nel genere "simulatori di volo" è enorme, sia in termini di copie vendute (677.300 contro le 51.000 di *Lock On: Modern Air Combat* e le 41.000 di *Pacific Fighters*), sia in quelli dei guadagni (28.400.000 dollari contro 1.500.000 di *LOMAC* e 1.500.000 di *PF*).

I rilevamenti si riferiscono ai soli USA e considerano il periodo dall'uscita dei titoli in questione fino al mese di settembre 2005. Da una parte, i numeri dimostrano quanto il mercato dei cosiddetti "flightsim" possa essere redditizio. Dall'altra, però, giunge la conferma che è necessario disporre dei mezzi adatti a mantenere uno studio di programmazione al top, cui vanno aggiunti importanti investimenti in termini di pubblicità e una catena distributiva quale solo Microsoft e pochi altri colossi sono in grado di dispiegare, per avere qualche chance una volta "sulla piazza".

Ciò fa capire perché molti sviluppatori di simulazioni abbiano abbandonato i sistemi di vendita convenzionali, spostandosi su altri canali (Internet o il download diretto), e perché *Flight Simulator* vedrà un nuovo capitolo.

La serie è ferma dal 2003 con *Un Secolo di Aviazione*. Certo, la comunità virtuale e i numerosi add on sviluppati da terze parti hanno

"IL MONDO SARÀ MOLTO PIÙ VIVO CHE IN PASSATO"

fatto molto per tenere in volo *FS 2004*, ma *Flight Simulator X* promette di essere ben più di un semplice seguito. Per esempio, le differenze in campo grafico tra *Un Secolo di Aviazione* e *FS X* saranno colossali.

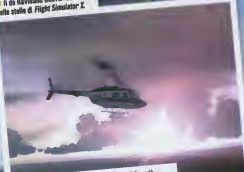
Flight Simulator X è progettato per supportare a pieno i miglioramenti in termini di gioco garantiti da Windows Vista (il prossimo sistema operativo di Microsoft), comprese le DirectX 10. Ciò significa che gli aeroplani metteranno in bella mostra degli effetti d'illuminazione realistici sulle cromature, sui vetri e sulle verniciature riflettenti. Non mancheranno ombre molto sofisticate su ogni elemento. La nuova grafica interesserà anche gli effetti meteorologici, mentre il rombo dei motori giungerà alle orecchie dei piloti nella pienezza del suono surround 5.1 (a patto di disporre di un sistema adatto sul proprio PC).

Come nelle versioni precedenti, sarà consentito volare in tutto il globo e il mondo sarà molto più vivo che in passato. Negli scenari abbonderanno automobili, camion, navi e persino la fauna selvatica.

In *Flight Simulator X* si conteranno fino a 24.000 aeroporti, ognuno equipaggiato con autocisterne, carrelli portabagagli e ponticelli d'imbarco controllati dall'Intelligenza Artificiale. Altre aggiunte degne di nota riguardano i velivoli nell'hangar, il cui elenco si allungherà sino a comprendere l'aliante DG Flugzeugbau DG 808S, gli idrovolanti de Havilland Beaver e Grumman Goose, e aerei passeggeri quali il Boeing 737-800 e l'Airbus A321.

In *Flight Simulator X*, non mancherà la sensazione di essere parte di un pianeta pulsante di vita.

La grafica di *FS X* sarà così dettagliata, che potrete contare i rivetti sulle fusoliere.

Il de Havilland Beaver sarà una delle stelle di *Flight Simulator X*.

L'evoluzione delle condizioni meteorologiche, già ottima in *FS 2004*, raggiungerà nuove vette nel capitolo X.

DATA DI USCITA

FINE 2006

PROFESSIONE SERIE

Nome: *Flight Simulator*

Casa: Microsoft

Nata nel: novembre 1982

Storia: La serie di *Flight Simulator* è uno dei fiori all'occhiello di Microsoft ed è tra le più longeve dell'intero panorama dei giochi per PC. *Flight Simulator 1.0* era realizzato in grafica vettoriale, mentre la versione *5.0* offrì l'opportunità di fare il giro del mondo in tempo reale. *Flight Simulator for Windows 95* fu il primo della saga a essere disponibile per la nuova piattaforma Windows, mentre *FS 98* vantava l'accelerazione 3D, un numero dieci volte maggiore di aeroporti rispetto al passato e la modalità multiplayer. *FS 2000* venne distribuito in due versioni: Standard e Professional, quest'ultima con sei città e due aerei in più rispetto alla standard. Anche *FS 2002* venne pubblicato in due edizioni e presentò il controllo del traffico aereo gestito dalla I.A.. Fu poi la volta di *Un Secolo di Aviazione*, una sorta di celebrazione dell'epopea del volo che aggiunse anche la gestione dinamica del clima.

ATTENDERE PREGO!

Flight Simulator X dovrebbe atterrare a fine 2006 e sarà distribuito solo in formato DVD.

GIOCHI COMPUTER

SCOOP prima occhiata

DEFCON

"Salve professor Falken, che ne direbbe di una partita a scacchi?"
dal film "WarGames – Giochi di Guerra"

SVILUPPATORE Introversion **GENERE** strategia
CASA Introversion **INTERNET** www.introversion.co.uk

MULTIPLAYER
La modalità predefinita prevede due schieramenti contrapposti, la Russia e gli USA. Volendo, si possono aggiungere altri giocatori, sino a un massimo di sei. E bisogna accettare il fatto che l'Africa abbia lo stesso arsenale degli Stati Uniti.

SOTTOMARINI
I sottomarini atomici restano nascosti sino al momento di aprire il fuoco. In questo modo, è facile cogliere l'avversario impreparato

SILOS
I silos sono il fulcro dell'arsenale. Possono lanciare testate atomiche contro le nazioni nemiche o abbattere i missili diretti contro i vostri avamposti. Passare da una modalità all'altra richiede tempo, quindi è fondamentale pianificare delle strategie adeguate

DEFCON SCATENERÀ LA GUERRA TERMONUCLEARE GLOBALE PERCHÉ...
- È sviluppato dagli autori di *Uplink* e *Darwinia*.
- Rappresenta gli scacchi del XXI secolo.
- Sarà tutto giocabilità e poca tecnica.
- Tutti vorrebbero vivere le emozioni del protagonista di "WarGames – Giochi di Guerra".

DISTRIBUTORE DI GIOCHI CERCASI

Per Introversion, uno dei problemi principali consiste nel rintracciare un distributore che si occupi del lancio di *Defcon*. Con *Uplink*, stampato "in casa", i programmatori si sono trovati a scrivere, etichettare e inviare i CD a chi acquistava il gioco via Internet. Nel caso di *Darwinia*, il loro secondo titolo, hanno invece optato per un approccio più professionale, ma costoso, che non ha reso quanto speravano. Al momento, questo strategico è distribuito, più efficacemente, tramite la piattaforma STEAM.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

I videogiocatori con qualche anno sulle spalle ricorderanno il film "WarGames – Giochi di Guerra" (1983). Il protagonista, un giovane Matthew Broderick nei panni di un hacker in erba, riesciva a introdursi in un computer governativo, rischiando di scatenare una guerra termonucleare globale.

Si tratta di una pellicola che, nella sua ingenuità, ha avuto il grande pregio di avvicinare molti giovani al mondo della telematica (si vocifera che il Natale successivo all'uscita del film, le vendite di modem ebbero un'impennata). Cosa accade quando un'idea simile incontra dei programmatori come i ragazzi di Introversion (già noti per realizzazioni molto particolari, quali *Uplink* e *Darwinia*)? La risposta è *Defcon*, un gioco strategico multiplayer (ma non privo di una modalità single player) che cerca di rendere "divertente" l'eventualità di una guerra nucleare.

"UNA PARTITA A SCACCHI GIOCATA CON MISSILI E BOMBARDIERI STRATEGICI"

Anche in questo caso, gli sviluppatori hanno preferito rinunciare alla grafica fotorealistica, optando per uno stile semplice e stilizzato che richiama i titoli dei primi Anni '80. Tale filosofia si riflette nel gioco vero e proprio, che, pur appartenendo a tutti gli effetti alla categoria degli strategici, non presenta la complessità di un *Civilization* o di un *Age of Empires*. *Defcon* ha parecchie affinità con i precedenti lavori di Introversion e obbliga a un'attenta fase di pianificazione iniziale, per poi costringere a scelte veloci sulla base della situazione in evoluzione costante. Qualcosa di non troppo diverso da un campionato di scacchi a tempo, per intendersi, che concilia genialità, eleganza e frenesia.

Il gioco ruota attorno ai Silos presenti in ogni città: possono attaccare gli avversari o essere usati per difendersi dai missili balistici, ma passare da una modalità all'altra costerà dei turni preziosi, durante i quali si rimarrà "scoperti". Ai Silos si aggiungono sottomarini nucleari, bombardieri strategici, jet e molto altro, che contribuiscono complicare la situazione, pur condividendo lo stesso basilare insieme di regole.

Oltre che nella modalità "accelerata", sarete liberi di gustarvi le emozioni in tempo reale, come farebbe il presidente USA in una situazione analoga: i missili, le navi e gli aerei impiegheranno ore per arrivare in prossimità dei loro bersagli. Una modalità meno adatta alle estenuanti sfide notturne, ma perfetta per le pause lavorative: lanciate la vostra offensiva e poi tornate a Excel o Word. Quando il nemico risponderà, o qualche minaccia si farà pressante, *Defcon* vi avvertirà in modo discreto e sarete liberi di decidere il da farsi. Tali sfide dureranno un massimo di otto ore... guarda caso, il tipico orario d'ufficio.

GIOCHI COMPUTER

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Introversion

Provenienza: Gran Bretagna

Storia: I ragazzi di Introversion hanno sviluppato *Uplink*, una simulazione di hacker, nel loro dormitorio universitario. Il successo del gioco è giunto inaspettato, ma li ha convinti a ingrandirsi e a tentare la fortuna con altre produzioni sullo stesso stile rétro. Il loro secondo titolo, *Darwinia* (attualmente distribuito tramite STEAM), non ha deluso le aspettative. Sul sito ufficiale (**www.introversion.co.uk**) è possibile trovare un divertente filmato che sintetizza la storia di questi eclettici programmatori.

Li conosciamo per: *Uplink*, *Darwinia*.

ATTENDERE PREGO!

Defcon dovrebbe essere disponibile per la primavera, si spera.

TYCOON CITY NEW YORK

Una Grande Mela al giorno toglie il medico di torno. Parola di miliardario!

SVILUPPATORE Deep Red **GENERE** Gioco gestionale
CASA Atari **INTERNET** www.deepred.co.uk

LA DURA LEGGE DEL MARKETING

Il mondo degli affari è una giungla e per avere la meglio bisogna intuire la direzione che prenderà il mercato. Inutile dirlo, è impossibile farlo senza mettersi nei panni di tutti i potenziali acquirenti dei propri prodotti. In *Tycoon City New York* ogni singolo cittadino avrà i suoi gusti, le sue esigenze e addirittura le sue routine quotidiane. Sarete liberi di interrogare ogni passante cliccandovi sopra per ottenere informazioni specifiche, oppure potrete affidarvi alla sua eloquente mimica per capire se sarà felice o meno.

TYCOON CITY NEW YORK SARÀ GRANDE QUANTO LA GRANDE MELA PERCHÉ:

- La metropoli è riprodotta con molta cura.
- Accontentare tutti i 60.000 cittadini simulati non sarà facile.
- Gestire anche i locali notturni è una possibilità interessante.
- Vi farà provare il brivido di essere ricchi come Zio Paperone.

STANDO al proverbiale "grande sogno americano", negli Stati Uniti chiunque può diventare padrone di una fortuna partendo da zero. Un'esperienza che è complicato verificare di persona, ma, se non altro, che sarà possibile divertirsi a simulare con *Tycoon City New York*.

Lo scopo del gioco consisterà nel diventare degli imprenditori di successo, creando negozi, centri commerciali e locali alla moda. Sebbene questa formula sia stata già proposta in ogni salsa (basti pensare a tutti i "Tycoon" approdati su PC), sembra che gli sviluppatori di Deep Red abbiano intenzione di dare uno scossone al genere. Innanzitutto, non sarà necessario tenere sotto controllo decine di piccole variabili, come il prezzo delle bibite di ogni singolo chiosco che comprerete o la quantità di sale con cui condire le patatine della vostra catena di Fast Food. L'intento è quello di proporre una sfida accattivante, ma con un occhio di riguardo al divertimento e all'immediatezza. Ciò sarà possibile grazie a un'Intelligenza Artificiale in grado di adattarsi facilmente al vostro stile di gioco e di collaborare con voi nella gestione del nascente impero. Per esempio, se sarete impegnati a curare tutti gli aspetti del lancio di un nuovo night club, il computer penserà a svolgere le altre mansioni, più noiose ma ugualmente importanti.

"60.000 CITTADINI VIRTUALI, TUTTI CON ABITUDINI, IDENTITÀ E GUSTI DIVERSI"

Ulteriore dato interessante di *Tycoon City New York* è l'accuratezza con cui è stata ricreata la Grande Mela, non solo per quanto riguarda l'edilizia e i quartieri, ma anche per lo stile di vita frenetico e mondano. Sarebbe stato impossibile simulare tutti i suoi otto milioni di abitanti, ma con 60.000 cittadini virtuali caratterizzati da abitudini, identità e gusti peculiari sarà difficile rendersi conto della differenza. Per diventare miliardari sarà fondamentale interpretare i loro desideri, dar loro ciò che vorranno comprare e creare dei locali in cui riescano a svagarsi. Già, perché molti degli affari più ghiotti sfrutteranno la selvaggia vita notturna di New York. Insomma, il vero imprenditore non riposa mai: dall'alba al tramonto e dal tramonto all'alba costruisce, amministra e intrattiene. Oltre alla classica corsa agli alberghi in stile "Monopoli", dunque, il gioco proporrà tante altre possibilità, dalla gestione di un titolo sulla borsa di Wall Street all'organizzazione di un concerto a Central Park.

Si tratta di ottime premesse, che lasciano sperare in originalità, cura e in un'esperienza di gioco varia. Non resta che scaldare i motori delle limousine e prepararsi alla conquista di New York.

GIOCHI COMPUTER

Per i cittadini, la notte è il momento del divertimento. Per voi, di guadagnare. Un affare, no?

Se farete felici i cittadini, potrete assistere a spettacolari parate in vostro onore.

Anche nelle prime fasi del gioco New York sarà trafficata a frenetica, come nella realtà.

Le zone residenziali sono importanti, ma se vi sentite solo affaristi se ne occuperà il computer.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Deep Red
- **Provenienza:** Inghilterra
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Fondata da Clive Robert, Deep Red si è focalizzata sin dall'inizio della sua carriera su titoli gestionali, accumulando significative esperienze con il passare degli anni. Il suo quartier generale ha sede a Milton Keynes, una tranquilla cittadina inglese, e ospita ben cinquanta persone.
- **Li conosciamo per:** *Monopoly Tycoon, Risk II, Heart of Empire: Rome.*

ATTENDERE PREGO!
La Grande Mela di *Tycoon City New York* arriverà sulle vostre tavole insieme alla primavera.

Non si fa in tempo a salutare Alexander Mishulaim di Nival, che arriva una e-mail del capo di CCR, Seok-Ho Youn. Con il primo si chiacchiera del nuovo *Heroes of M&M*, mentre il secondo loda *Rising Force Online*. Che problemi ci sono? Presto detto: uno parla russo e l'altro scrive in coreano...

Strategia a turni

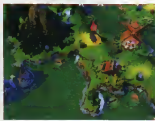
HEROES OF MIGHT & MAGIC V

C'era una volta la guerra a turni. E c'è ancora!

GALLERY

L'eroe del proprio esercito genera una scia lucente quando è affiancato da una truppa numerosa.

Attenti a non sottovalutare l'unicorno: sembra un animaletto tranquillo, ma in battaglia sa farsi valere.

La fazione Dungeon costruisce le sue città in forma di stalattiti. In superficie si vede solo un pertugio, ma sotto pulsa una vera metropoli.

QUANDO Ubisoft si è accaparrata i diritti per *Heroes of Might & Magic*, nella sua casella di posta è piovuta una raffica incessante di e-mail dal team di sviluppo russo Nival (quello di *Blitzkrieg* e *Silent Storm*).

Dovete sapere, infatti, che la serie "magica" gode in Russia della stessa popolarità che, tanto per fare un esempio ancora più orientale, in Corea spetta a *Starcraft*. In pratica, si tratta di uno sport nazionale! Quindi, è logico che Nival avvertisse una sorta di missione nel desiderio di dare nuovo lustro al prodotto, una missione che andava ben oltre il semplice interesse economico.

La serie non gode delle stessa visibilità nella nostra penisola, di conseguenza, per chi si fosse perso le puntate precedenti, spieghiamo in sintesi che nel gioco si controllano sette fazioni – dagli umani fanatici religiosi ai mostriciattoli sbucati dall'inferno – e si combatte per il controllo del territorio. L'ambientazione è fantasy e la guerra si dipana a turni, durante i quali ogni giocatore ha l'opportunità di costruire nuove unità per l'esercito, esplorare la mappa con il suo eroe e scambiare "cortesie" con chiunque cerchi di ostacolarlo. L'uccisione dei nemici serve a potenziare il protagonista e a fare in modo che al campo base vengano forgiati nuovi eroi, capaci a loro volta di dare vita a unità più potenti. Insomma, la classica meccanica della strategia a turni.

"Quella in tempo reale non è vera strategia" – Alexander Mishulaim di Nival

Ma siamo sicuri che i giocatori di oggi abbiano ancora voglia di aspettare il "proprio turno", e non desiderino, invece, spassarsela in tempo reale? Interrogato sull'argomento, il capo designer di Nival, Alexander Mishulaim, ci ha spiegato che, secondo lui, "quella in tempo reale non è vera strategia, perché non garantisce le pause necessarie a un'attenta pianificazione." Opinione interessante, cui obiettare introducendo un titolo come *Rome: Total War*, in cui il "real-time" è abbinato alle pause. "Indubbiamente è un capolavoro," prosegue Mishulaim, "ma verte tutto sul posizionamento delle armate. *Heroes of Might & Magic V*, invece, è imperniato sulle caratteristiche peculiari delle proprie unità". Elaborando l'Alexander-pensiero, ciò significa che i giocatori non devono solo essere abili nel posizionare gli eserciti, ma anche nel dare fondo a tutta la propria perizia strategica per sfruttarli a dovere. Il concetto è interessante e merita approfondimenti in fase di recensione. Quindi, amanti del tempo (non reale) che fu, non perdetevi i prossimi numeri di GMC.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Aprile
Internet: www.mightandmagicgame.com

MMORPG

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Prospettive "botaniche" per il nuovo gioco di Funcom.

Con la tecnologia SpeedTree, gli alberi si ritagliano un posto da protagonisti nel nuovo MMORPG dedicato a Conan.

Il prossimo titolo dedicato alle gesta del barbaro reso celebre daile pellicole con Arnold Schwarzenegger è in piena fase di gestazione.

Mancano ancora parecchi mesi alla sua pubblicazione, attesa per la fine dell'anno, ma dagli studi di Funcom iniziano comunque a trapelare indizi di grande rilevanza estetica.
Gli sviluppatori, celebri per *Anorchy Online* e *The Longest Journey*, hanno annunciato di aver stretto un accordo con Interactive Data Visualization, in virtù del quale potranno utilizzare nel loro GdR la tecnologia SpeedTree. Si tratta di uno strumento espressamente dedicato alla digitalizzazione di ambienti naturali, nello specifico di piante e alberi in grado di reagire in maniera realistica alle condizioni atmosferiche.

Il "tool" comprende anche un database composto da quasi 200 specie botaniche, oltre a un programma dedicato alla creazione di alberi da animare in tempo reale. Queste prime notizie, pur non fornendo indizi sulla giocabilità, che dovrebbe comunque essere garantita dallo spessore di Funcom, pongono *Age of Conon* all'attenzione del pubblico...
Quanto meno di quello dotato di pollice verde.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.ageofconan.com

MMORPG

RF ONLINE

Grazie a Codemasters, l'Asia è più vicina.

In Estremo Oriente è già un titolo da cui nessun appassionato di MMORPG può prescindere e, in virtù dell'accordo raggiunto tra Codemasters Online Gaming e l'azienda sud coreana CCR, presto lo diventerà anche in Europa. Stiamo parlando di *RF Online*, dove *RF* sta per *Rising Force*. Il capo di CCR, Seok-Ho Youn, ha commentato con malcelata emozione la notizia del raggiunto accordo: "Siamo certi che Codemasters sarà uno dei migliori publisher di giochi Massively Multiplayer Online in Occidente e saremo felici di essere parte del suo successo."
RF Online è un prodotto inconsueto nel panorama online, in quanto supera i confini fantasy del genere e li coniuga con le prospettive dell'azione fantascientifica.

Le vicende sono ambientate nella remota galassia di Novus e i giocatori hannomodo di selezionare una delle tre fazioni disponibili e di condurre il proprio personaggio alla conquista dell'universo.

Rising Force Online gode di una grafica in stile manga estremamente dettagliata.

Data di uscita: 2006
Internet: www.rf-onlinegame.com

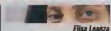
USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Act of War – l'Espansione	Atari	Marzo	●
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	●
Alan Wake	N.D.	Ottobre	●
Armed Assault	Bohemian Int.	Maggio	●
Bioshock	2K Games	2007	●
Company of Heroes	THQ	Giugno	●
Crashday	Bryo	Marzo	●
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Dicembre	●
Drake	Vivendi	Inverno	●
Duke Nukem Forever	2K Games	2006	●
Dungeons & Dragons Online	Atari	Marzo	●
Evolution GT	Black Bean	Marzo	●
Flight Simulator X	Microsoft	Febbraio	●
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	2006	●
Gothic III	JoWooD	Primavera	●
Half-Life 2 Aftermath	Valve	Aprile	●
Hellgate London	Namco	Maggio	●
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Aprile	●
Hitman: Blood Money	Eidos	Inverno	●
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	●
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	●
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	●
Neverwinter Nights 2	Atari	2006	●
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	●
Prey	2K Games	Aprile	●
Quake Wars: Enemy Territory	Activision	Fine 2006	●
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Primavera	●
Ryzom	Jolt	Inverno	●
Rugby Challenge 2006	Ubisoft	inverno	●
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	●
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	●
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	Primavera	●
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	●
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera	●
SiN Episodes	Valve	2006	●
Snow	Take Two	2006	●
SpellForce II	Deep Silver	Primavera	●
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Primavera	●
Spore	EA	Maggio	●
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	●
Star Wars L'Impero in Guerra	LucasArts	Febbraio	●
Supreme Commander	THQ	Maggio	●
SWAT 4 The Stetchkov Syndicate	Vivendi	Marzo	●
Tabula Rasa	NC Soft	Ottobre	●
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Aprile	●
The Witcher	CD Projekt	N.D.	●
Timeshift	Atari	Giugno	●
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Primavera	●
Tomb Raider: Legend	Eidos	Giugno	●
Unreal Tournament 2007	Midway	Ottobre	●
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione

Elisa Leanza

ALAN WAKE
Avventura/Azione

Passione per l'horror, una piccola tendenza alla meteoropatia qualche rotella fuori posto: io e Alan sembriamo avere qualcosa in comune. Incubi a parte, speriamo!
www.alanwake.com

Fabio Bortolotti

CALL OF CTHULHU
FPS/Azione

Non vedo l'ora di giocare al terrificante e spaventoso FPS di Bethesda. Purtroppo, la versione PC di *Coll of Cthulhu* sembra al momento "bloccata" e rinviata a data da destinarsi. Peccato!
www.bethsoft.com/games

Davide "Quedex" Giulivi

PREY
FPS

Promette di innovare il genere dando vita a una trama emotivamente coinvolgente, senza mettere in secondo piano una grafica da urlo e una giocabilità con sfumature quasi "acrobatiche".
www.prey.com

Paolo Dente

SPORE
Strategia/Gestionale

Dal papà dei giochi gestionali, la realizzazione definitiva: la gestione di un intero universo a partire da un organismo unicellulare, per arrivare alla conquista delle stelle.
http://spore.ea.com

Vincenzo Beretta

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Gioco di ruolo

Anche se un po' deluso dall'improvviso ritardo che mi ha fatto mancare *Oblivion* nelle vacanze natalizie, rimango in fervente attesa!
www.bethsoft.com/games

FPS Tattico

THE REGIMENT

Di nuovo dalla parte dell'anti-terrorismo!

Comanderete una squadra anti-terrorismo dei Corpi Speciali di Sua Maestà Britannica.

Se diciamo "Konami", probabilmente vi verranno in mente essenzialmente le parole "console", "calcio" e – al limite – "Survival horror". E sarebbe un errore, perché la casa nipponica ha da tempo annunciato un'invasione degli hard disk di tutti i PC del mondo.

Un fronte di questo assalto è proprio *The Regiment*, un FPS tattico che vi metterà al comando di una squadra di quattro uomini dello Special Air Service, i Corpi Speciali di Sua Maestà, alle prese con una serie di missioni particolarmente ostiche in terra d'Albione. Tra le ambientazioni previste, l'immancabile ambasciata iraniana e il Parlamento stesso. Il gioco, atteso per la prima metà del 2006, utilizzerà l'Unreal Engine: l'unica nostra grossa perplessità è data dal fatto che il titolo verrà sviluppato, come prevedibile, anche su PlayStation 2 e ciò potrebbe spingere i programmatori a una conversione troppo affrettata. D'altra parte, sono gli stessi dello sfortunato *Fire Warrior*.

Data di uscita: Prima metà del 2006
Internet: www.konami-regiment.com/home.php

Azione/Avventura

IL PADRINO

Chi ha paura di Don Vito Corleone? Praticamente tutti!

Fermate le rotative, è arrivato *Il Padrino*. E lui, si sa, è uno che merita deferenza. Una copia da anteprima dell'opera di EA è giunta in redazione in zona Cesarini, giusto in tempo per essere caricata su un PC così da esplorarne le meccaniche di gioco.

Si è così scoperto che il protagonista viene creato personalmente dal giocatore, sulla base di un menu estremamente accurato in cui è possibile modificare dettagli che vanno dalla forma e dallo spessore del labbro superiore, al colore degli occhi.

La struttura si è confermata come una combinazione di azione e avventura, sullo stile di *Mafia* per intenderci, in cui bisogna condurre il personaggio nella scalata alla famiglia Corleone. La somiglianza degli attori digitali con i protagonisti della pellicola di Francis Ford Coppola è sbalorditiva, così come il sistema di controllo dei combattimenti corpo a corpo. Tutto si gestisce con il mouse: i due tasti servono a selezionare ed afferrare il bersaglio, mentre i cazzotti si rifilano muovendolo indietro e avanti. Non è una simulazione di pugno, ma poco ci manca.

Data di uscita: Marzo 2006
Internet: www.godfathergame.com

Ne *Il Padrino*, le maniere decise varranno più delle buone parole.

Starà a voi decidere il taglio di capelli più adatto fra quelli disponibili in base al livello di abilità raggiunto.

Per lavorare al meglio e conquistare i clienti, i commessi devono essere costantemente motivati.

Simulazione di vita

THE SIMS 2 FUNKY BUSINESS

Dopo lo studio e il divertimento è ora di portare a casa la pagnotta.

Ancora poche settimane di attesa per mettere le mani sulla terza espansione di *The Sims 2. Funky Business* metterà a disposizione del vostro Sim ogni tipo di attività imprenditoriale: dall'apertura e gestione di un negozio, alla possibilità di offrire un servizio alla clientela (come un parrucchiere, per intenderci).
Nel corso di un incontro con il senior producer di Electronic Arts Don Laabs, abbiamo avuto modo di monitorare la giornata tipo di un negozio di giocattoli artigianali: [illegible] L'interfaccia di gestione dell'attività permetterà di tenere sotto controllo in maniera efficace tutte le variabili di gioco, di abbassare i prezzi per rendere l'attività competitiva e di sfruttare le capacità artistiche del proprio Sim per realizzare progetti sempre più creativi e personalizzati.

Data di uscita: 3 Marzo 2006
Internet: www.thesims2.it/pages.view_frontpage.asp

IN RITARDO

FPS

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Casa: Valve
Sviluppatore: Valve

Alcune voci di corridoio risalenti al mese scorso, avevano dato per certa la pubblicazione a marzo di *Half-Life 2: Aftermath*. I corridoi, però, vengono spesso contraddetti dai comunicati ufficiali. In quello giunto recentemente in redazione e firmato da Doug Lombardi, si afferma che l'espansione del mitico FPS di Valve verrà distribuita a partire dal 24 aprile. La commercializzazione avverrà, come logico, sul circuito di STEAM, con un prezzo che dovrebbe essere fissato attorno ai 19,99 dollari.

~~Data di uscita: Marzo~~
Data di uscita aggiornata: 24 aprile

MMORPG

EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY

Seconda espansione per EverQuest II.

Sarà curata da Ubisoft la distribuzione sul territorio Italiano della nuova espansione dedicata a *EverQuest II*.
Kingdom of Sky vedrà un notevole aumento delle opportunità di sviluppo dei personaggi, in particolare per quanto concerne la possibilità da parte dei giocatori di controllarne le specializzazioni. Nel pacchetto aggiuntivo saranno contenute, inoltre, due arene inedite e dieci zone tutte da esplorare, tra cui un paesaggio boschivo e un'area caratterizzata da antichi templi.
Ottime notizie – si fa per dire – anche nell'ambito delle schiere nemiche, che si arricchiranno di 25 nuove unità, e degli oggetti disponibili nel mondo persistente, che vedranno la comparsa di circa 30 "new entry".

Data di uscita: 23 febbraio 2006
Internet: www.kingdomofsky.com

Sconfiggendo gli avversari "umani" si guadagneranno oggetti, esperienza e fama.

PILLOLE

MONDI VIRTUALI
Mario Gerosa, giornalista nonché appassionato di luoghi immaginari e cultura digitale, studia il turismo nei videogiochi. Insieme a Aurélien Pfeffer, giurista francese specializzato in diritto dei sistemi informatici, ha curato il libro "Mondi Virtuali" (edizioni Castelvecchi). Da non perdere se si desidera scoprire cosa si muove nella Rete, ben oltre i videogiochi.

CONTROCAMPO DIVENTA UN VIDEOGIOCO
La trasmissione culto degli appassionati di calcio darà il titolo a un nuovo manageriale. In *Controcampo*, oltre ad allenare la propria squadra del cuore, si avrà anche l'opportunità di entrare nello spirito della trasmissione e di viverne le fasi accanto ai beniamini del pubblico.

TRIBUTO POSTALE A THE SIMS
La Poste, ovvero il servizio postale francese, ha deciso di celebrare il successo di vendite della serie di Electronic Arts con un francobollo ufficiale, che verrà stampato in un'edizione limitata di 3 milioni di esemplari.

NOVITÀ ALL'ORIZZONTE PER BATTLEFIELD 2
Si intitolano *Euro Force* e *Armored Fury* le espansioni per lo sparatutto tattico online di DICE. La prima, che comprenderà 3 nuove mappe, verrà distribuita elusivamente sulla Rete dal sito www.downloader.ea.com al prezzo di 9,99 euro a partire dall'8 febbraio. Stesso esborso e stesso link anche per la seconda, centrata sulle battaglie tra mezzi corazzati, in uscita il 28 marzo.

"IL SIGNORE DEGLI ANELLI" GIOCA ANCORA DI RUOLO
In alcune indiscrezioni trapelate da Jim Norwood, game designer di 3D Realms, si accenna a *Lord of the Rings: The White Council*, dove il Bianco Consiglio è l'organizzazione che ha il compito di proteggere l'Anello.
Adesso mancano solo conferme da parte dell'editore Electronic Arts e poi che nuovo gioco sia!

Strategia in tempo reale

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA

Tante gradite conferme e un demo dal fronte di "Guerre Stellari".

Ne abbiamo già scritto pochi mesi orsono, ma torniamo a trattare l'argomento de *L'Impero in Guerra* per confermare che la versione da anteprima del gioco su cui siamo riusciti a mettere le mani ha confermato le aspettative riposte in Petroglyph.

Gli sviluppatori, già Westwood di *Command & Conquer*, ovvero già fondatori del modo contemporaneo di intendere la strategia, hanno dato forma a un'opera ciclopica, che per essere apprezzata a dovere richiede uno sproposito di ore di gioco, nonché una notevole padronanza dell'universo di "Guerre Stellari".

L'Impero in Guerra sembra anche adatto a far muovere i primi passi agli strateghi in fasce. Gli stessi che, nel dubbio, possono pregustare l'impresa grazie al demo presente sul DVD allegato all'omonima versione di GMC, e in cui sono disponibili ben cinque livelli tutorial e una missione completa con l'Alleanza Ribelle.

Data di uscita: Febbraio
Internet: www.empireatwar.com

Ne *L'Impero in Guerra* sono presenti due tipologie differenti di scontri: a base di flotte stellari e di guarnigioni terrestri.

Avventura

ANKH

Ironia all'ombra della Sfinge!

In *Ankh* saranno nascosti più di 100 oggetti, da rinvenire esplorando una dozzina e più di scenari differenti.

Gli appassionati delle avventure punta e clicca gioiranno alla notizia della pubblicazione di *Ankh*, un gioco a base di mouse e spremitura di meningi ambientato nell'antico Egitto. L'opera è stata curata da Deck 13 e verrà distribuita da Take Two a un prezzo molto aggressivo. La vicenda narra di come il figlio dell'architetto preferito dal faraone di turno abbia disturbato il sonno di una mummia e sia stato colpito da una maledizione. Per liberarsene, il protagonista dovrà risolvere enigmi cervellotici.

Abbiamo notato un passo in avanti nel settore animazioni: oltre alla quantità, c'è finalmente la qualità.

Il leggendario capitano degli All Blacks ha appena annunciato il suo ritiro dalle competizioni internazionali. Speriamo che EA riesca a sistemare i suoi roster in tempo!

L'introduzione dei giocatori con abilità specifiche cambierà il modo di giocare.

ISTANTANEA SU: RUGBY 06

- **Casa:** EA Sports
- **Sviluppatore:** HB Studios
- **Genere:** Gioco sportivo
- **Requisiti di sistema:** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 1,2 GB HD
- **Internet:** www.easports.it
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** La simulazione di EA Sports ha tutti i numeri per rappresentare degnamente uno sport nobile quale il rugby. Alcuni problemi riscontrati nella passata stagione sono stati risolti, la giocabilità sembra migliorata così come l'Intelligenza Artificiale. Non vediamo l'ora di andare in meta!

TERZO TEMPO

Provando *Rugby 06* la parte più difficile è quella di prendere confidenza con il sistema di controllo. È richiesta una buona precisione e una certa comprensione del gioco. Non è facile, nei primi minuti, cambiare uomo in difesa per limitare le avanzate del team avversario, specialmente se bisogna affrontare la "marea nera" della Nuova Zelanda. Così come non è semplice impratichirsi con la gestione delle mischie o delle fasi di riciclo tutto appare caotico. Sono sensazioni iniziali poi, con il passare del tempo la situazione migliora decisamente e abbiamo apprezzato il lavoro fatto dal team di sviluppo. Colpiscono, come sempre, gli ottimi primi piani dei campioni, molto simili alle controparti reali. Le animazioni, il punto dolente delle precedenti produzioni, sono in netto miglioramento: è stata utilizzata la tecnologia creata per la serie *FIFA*, al fine di migliorare l'esperienza di gioco di *Rugby 06*.

RUGBY 06

Electronic Arts si lancia in mischia con un XV rinnovato!

IL rugby è una disciplina che riscuote grande popolarità nell'emisfero australe e nei paesi anglosassoni. In Italia, nonostante i prestigiosi risultati ottenuti negli ultimi anni e l'introduzione al Sei Nazioni, il XV azzurro ha faticato a raccogliere il meritato consenso.

Nell'ambito videoludico, la situazione è in costante evoluzione. Nel 2005, gli appassionati della palla ovale hanno potuto contare sulla prolifica EA e il suo *Rugby*, e su *Pro Manager Rugby 2* di Cyanide: un'interessante simulazione manageriale alla *Football Manager*, per intenderci. Il nuovo anno, invece, vedrà l'uscita del promettente *Rugby Challenge 2006* di Ubisoft e del nuovo episodio della serie di EA Sports.

Le simulazioni di rugby per PC, finora, hanno evidenziato una serie di problematiche mai risolte: innanzitutto, una certa difficoltà nel comprendere le meccaniche di gioco e ciò che accade intorno all'atleta con la palla; di riflesso la complessità nella gestione del sistema di controllo. Per risolvere il primo problema, lo scorso anno EA aveva introdotto in *Rugby 2005* una modalità denominata Rugby 101 dedicata ai fondamentali di questa disciplina e un tutorial obbligatorio; per ovviare alla seconda questione, invece, si era cercato di sviluppare un sistema di controllo più intuitivo e funzionale.

"È STATA INTRODOTTA LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE LE PENALITÀ VELOCEMENTE"

Il nuovo *Rugby 06* introduce una serie di importanti novità, soprattutto nell'impianto di gioco. Tra le innovazioni proposte dal team di sviluppo HB Studios segnaliamo l'introduzione degli Impact Players, abilità particolari che permettono ad alcuni campioni di compiere sul campo una serie di giocate speciali. Un'icona a forma di stella comparirà sulla testa dei vari George Gregan o Richie McCaw per ricordare che questi atleti sono in possesso di qualità particolari. Il lavoro del team di sviluppo ha poi perfezionato le tattiche (sono 25 i nuovi schemi) e ha aggiunto il Total Offensive Control, ovvero la facoltà di passare il pallone pur essendo placcati. Quest'opzione consente un "riciclo" della palla ovale più rapido e la possibilità di sorprendere la difesa avversaria. È stata introdotta la libertà di giocare le penalità velocemente, sono state aggiunte nuove licenze (la Guiness Premiership e l'Heineken Cup), a quelle prestigiose già in possesso di EA e la modalità di "Allenamento" è stata completamente stravolta, e consentirà ai giocatori di provare gli schemi da utilizzare in partita. Un altro gradito cambiamento riguarda la possibilità di cominciare la propria carriera in un club reale e non fittizio come nella passata stagione. Insomma, non mancano molti metri per schiacciare la palla in meta... GIOCHI COMPUTER

CRICKET E RUGBY: CHE PASSIONE!

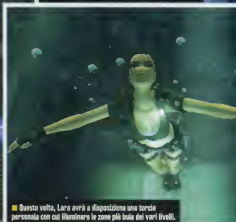
Rugby 06 è stato sviluppato in Canada presso gli HB Studios. Questo team aveva già lavorato per EA realizzando diversi titoli, tra cui la serie *Cricket*, che ha ottenuto successo nei paesi anglosassoni. Nel 2004 gli HB Studios hanno firmato un accordo della durata di tre anni per la realizzazione di molteplici videogiochi sportivi per il marchio EA Sports, tra cui la sopracitata serie *Rugby*. Il team è composto da circa 60 persone.

ISTANTANEA SU: TOMB RAIDER LEGEND

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Crystal Dynamics
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.tombraider.com
- **Nei Negozi:** Giugno
- **Perché aspettarlo:** Sarà il ritorno della grande avventuriera Lara Croft in un gioco che promette di coniugare le ultime trovate grafiche con il vecchio concept di gioco avventuroso e ricco d'azione che ha reso famosa questa serie.

I movimenti più fluidi e naturali faranno sì che Lara non vada a sbattere contro ogni spigolo e che non cada accidentalmente da ogni strapiombo.

Il sistema di controllo migliorato consentirà di gestire facilmente anche le situazioni più acrobatiche.

La grafica del nuovo *Legend* sembra spettacolare e gli ambienti ricchi di particolari e dettagli.

Questa volta, Lara avrà a disposizione una torcia personale con cui illuminare le zone più buie dei vari livelli.

TOMB RAIDER LEGEND

Nuova linfa nel corpo di una serie che ha fatto storia: riusciranno gli sviluppatori di Crystal Dynamics a riportare Lara al successo?

C'è ancora linfa vitale nella serie *Tomb Raider*, dopo tutti i sequel usciti sul mercato?

Archiviato il confuso capitolo *Angel of Darkness*, Eidos ha deciso di recuperare gli elementi che hanno reso famosa Lara Croft e di ridarle vita: queste, almeno, sono le ambiziose intenzioni di Greg Hounsom, produttore a capo del progetto *Legend*.

L'incarico dello sviluppo è passato dai programmatori di Core a quelli di Crystal Dynamics, ma Toby Gard, l'originale creatore di Lara, fa parte della squadra. I modernismi di *Angel of Darkness* hanno lasciato il posto a un'altra avventura classica tra antiche tombe e rompicapo monumentali in giro per il mondo. Come ha affermato il co-produttore Morgan Gray, lo sforzo è stato quello di rilanciare il personaggio riappropriandosi di tutto ciò che era speciale nei primi episodi, senza portarsi sulle spalle il bagaglio degli insuccessi passati. Questo ha significato "riscoprire" una serie di situazioni divenute quasi dei marchi di fabbrica della serie, come affrontare sotterranei e templi pieni di trappole mortali, trovare il modo di aver ragione di ostacoli apparentemente insormontabili, superare rompicapo e sequenze d'azione, e, naturalmente, recuperare manufatti dai sepolcri di antiche civiltà.

Lara Croft ha subito un restyling e ora possiede movimenti più fluidi grazie al nuovo sistema grafico attorno al quale *Legend* è stato costruito. Anche l'interfaccia di gioco è più chiara e semplice: qualsiasi oggetto presente nell'inventario dell'avventuriera si trova ben visibile sulla sua figura. L'archeologa dispone persino di nuovi strumenti, come un rampino magnetico che può aggrapparsi a qualsiasi superficie metallica (dando modo di inventarsi nuovi appigli in situazioni che sembrano senza uscita, oppure permettendo di disarmare i nemici) e una fonte di luce personale (una torcia elettrica attaccata allo zaino multifunzione standard da avventuriera scava-tombe). A questi si aggiunge un nuovo comunicatore a cuffia con microfono, grazie al quale rimanere in contatto con il team scientifico che segue le sue incredibili avventure dalla relativa sicurezza di Croft Manor, a Blighty, in Inghilterra: un oggetto

Torneranno tutti gli elementi che hanno fatto grande questa serie, compresi rompicapo e sequenze d'azione frenetiche.

Come da tradizione, Lara vestirà diversi tipi di "costumi" all'interno dei livelli dell'avventura.

IN AVVENTURA CON IL BLUETOOTH

I collaboratori di Lara Croft, che risiedono al Croft Manor in Inghilterra, l'aiuteranno a risolvere le missioni grazie a un sistema di comunicazione universale.

Anya: È un'amica di Lara dai tempi dell'università. Conosce molte persone in Sud America ed è stata coinvolta in una tragedia correlata alla storia della nostra eroina.
Zip: Tiene Lara informata su dove andare, fornendole indizi e obiettivi.
Alistair: È un collega archeologo e antropologo, che fornisce aiuto specialistico quando ciò viene richiesto dalle situazioni.

"LARA POSSIEDE ORA MOVIMENTI PIÙ FLUIDI E NATURALI"

utilissimo, poiché controllando Lara si ricevono costantemente informazioni riguardanti la missione. Sopra le spalle dello zaino, inoltre, c'è un nuovo sistema di acquisizione del bersaglio che, quando usato, permette a Lara di sparare colpi molto precisi. L'impiego creativo di questi strumenti è tutto nelle mani del giocatore: invece che inquadrare un nemico, per esempio, è possibile bersagliare di colpi una roccia sovrastante in modo da farla crollare sulla sua ignara testa.

Fin dai primi momenti di *Legend*, si nota che i movimenti della protagonista sono più precisi e naturali: se Lara si appende a una corda, premendo i tasti di controllo si riesce a farla ondeggiare e saltare superando ostacoli e avversari. Miss Croft può arrivare alle spalle di una guardia strisciando lateralmente, colpirla tanto forte da farla saltare e riempirla di proiettili prima che tocchi il suolo. Il sistema di controllo, in effetti, è stato completamente riprogettato. Ciò non significa che non ci siano salti mortali e situazioni a rischio di vertigini, ma un'ulteriore innovazione è un "appiglio di salvataggio", che compare a schermo quando Lara sbaglia un movimento: basterà essere sufficientemente rapidi da coglierlo al volo, perché la ragazza riesca ad appendersi all'ultimo istante, salvandosi da morte certa.

Completano il quadro degli elementi che Greg Hounsom tiene a definire come "grandi momenti d'azione", cioè sequenze a metà strada tra l'intermezzo cinematico e il gioco. Nell'esempio che abbiamo potuto osservare, un pavimento di pietra cominciava a cadere sotto i piedi di Lara e, mentre lei cercava di salvarsi, comparivano a schermo dei simboli che comunicavano quale pulsante premere per superare l'ostacolo (un sistema simile ai vecchi lasergame come *Drogon's Loir*).

Naturalmente, trattandosi di un gioco della serie *Tomb Roider*, gli sviluppatori hanno posto una particolare attenzione ai dettagli anatomici e caratteriali della protagonista. Le sue risatine sono più belle che mai e una nuova caratteristica grafica fa sì che i suoi vestiti si scuriscano quando vengono bagnati, per poi asciugarsi gradualmente mentre si muove. Le novità non finiscono qui: strisciando in un passaggio sotterraneo, anche la polvere sporcherà gli abiti di Lara. Inoltre, gli effetti dell'acqua e dei rimbalzi delle rocce frantumante dalle pallottole delle fide Desert Eagle risultano quanto mai realistici e spettacolari.

Eidos non ha rivelato quasi nulla della trama, per ora, ma è certo che *Tomb Roider Legend* vedrà la ricomparsa di molti vecchi co-protagonisti. I livelli saranno ambientati in luoghi come Tokyo, la Russia e l'Himalaya, e saranno in tutto dieci.

Bisognerà aspettare questa primavera prima di sapere quanto le promesse verranno mantenute. I fan del titolo, ovviamente, non vorranno farselo scappare.

GIOCHI COMPUTER

ULTIME INDISCREZIONI

La ricerca di Lara, questa volta, comincerà in Sud America. Mentre l'archeologa più amata del mondo dei videogiochi sarà sulle tracce di un'antica reliquia, incontrerà inaspettatamente una figura pericolosa ed enigmatica proveniente dal suo passato e dovrà imbarcarsi in una missione contro li tempo per recuperare uno dei manufatti più famosi della storia dell'umanità...

ISTANTANEA SU: *TOCA RACE DRIVER 3*

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM compatibile DirectX 9.0c, Windows XP
- **Internet:** http://it.codemasters.com/index.php
- **Nei Negozi:** Primavera 2006
- **Perché aspettarlo:** Per il blasone della serie, per i numerosi campionati da affrontare e per le rinnovate velleità simulative. Soprattutto, perché potrebbe essere un'alternativa più che dignitosa al prossimo superlativo capitolo della serie *GTR* di SimBin.

Guidare una Williams da Formula 1 è eccitante: quella di un campione del mondo come Damon Hill ancora di più!

TOCA RACE DRIVER 3

"La strada dove finisce, senza piedi userò le mani, fino alla pista che non esiste..." *Litfiba – "Lacio Drom"*

VOGLIA DI POLE POSITION

Non abbiamo ancora potuto provare il gioco in versione online, ma sappiamo che dovrebbe supportare fino a 16 giocatori su PC. Un altro miglioramento riguarderà il "sistema di ranking", più raffinato rispetto a *TOCA Race Driver 2*, mentre è stata aggiunta una nuova modalità "Spettatore".

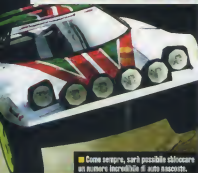
DOPO lo "scoop" esclusivo del mese scorso riguardante il nuovo *GTR* firmato dai SimBin, GMC vi ha preparato una succosa anteprima sull'imminente terzo episodio della simulazione *TOCA Race Driver* di Codemasters.

I "maestri del codice" stanno lavorando duramente per rinnovare a tempo di record il motore grafico/fisico del gioco, così da garantire agli appassionati un titolo di guida piuttosto conservativo, ma dotato di grande spessore. L'obiettivo dichiarato di Codemasters è quello di proporre non tanto una simulazione rivoluzionaria, quanto piuttosto un'evoluzione del secondo apprezzato episodio. Per raggiungere lo scopo sono stati predisposti un numero impressionante di circuiti, competizioni e vetture su cui gareggiare.

TOCA Race Driver 2 si era distinto per l'ottimo motore di gioco e per l'inconfondibile stile arcade, "marchio" della serie sin dai primi episodi. Codemasters ha scelto – invece – un approccio più simulativo per questo terzo capitolo, sia per quanto riguarda le dinamiche in pista, sia per la "gestione dei danni". Il realismo proposto non raggiunge volutamente il livello dei capolavori a "quattro ruote coperte" dei SimBin, ma i risultati ottenuti in questa direzione sono incoraggianti. Il modello di guida delle passate edizioni, estremamente permissivo e troppo arcade, è stato ridisegnato in modo da proporre ai piloti virtuali una sfida impegnativa e progressiva.

In poche parole, se prima si era abituati ad arrivare in curva frenando all'ultimo momento senza uscire di traiettoria, in *TOCA Race Driver 3* tale tecnica di guida è stata limitata e richiederà una certa padronanza del mezzo per non perdere il controllo del proprio bolide. Parametri quali "aderenza", "taratura delle sospensioni" o "ripartizione della frenata" rivestono un ruolo più importante ai box rispetto al recente passato. Inoltre, le escursioni sull'erba o sullo sterrato si riveleranno estremamente deleterie, sia per l'usura delle gomme, sia per l'assetto stesso della vettura. Non vi verrà richiesto di guidare in modo "pulito e aggressivo" alla Fernando Alonso o alla Sebastian Loeb per intenderci, però, in *TOCA Race Driver 3* è innegabile che la strategia rivestirà un ruolo fondamentale nell'economia delle gare.

Conservare il mezzo nelle migliori condizioni per affrontare gli ultimi giri si rivelerà fondamentale per ottenere la vittoria. La gestione dei danni, poi, è stata resa meno "spettacolare e televisiva", ma più realistica. Insomma, senza proporre un gioco di guida sofisticato, Codemasters ha fatto un passo in avanti verso la simulazione pura, pur non rinnegando il suo glorioso passato.

Le competizioni proposte in questo terzo capitolo sono numerose: abbiamo gare motoristiche come il campionato Gran Turismo, quello Off Road, Auto Classiche,

Come sempre, sarà possibile sbloccare un numero incredibile di auto nascoste.

Le prove sugli sterrati aggiungono una nuova dimensione a *TOCA Race Driver 3*, aumentando in modo esponenziale il divertimento!

Sono state inserite un buon numero di categorie in cui cimentarsi, come si può osservare dalle immagini.

UN'OFFERTA PER TUTTI I GUSTI

TOCA Race Driver 3 presenta agli appassionati una ricca offerta, con oltre 100 campionati in cui cimentarsi. Sarà sufficiente decidere in quale specialità dare il meglio.

CAMPIONATI A RUOTE SCOPERTE
Euro Karting Championship, Formula Ford, Formula 1000, Formula Palmer Audi, Formula BMW ADAC Championship, Formula 3, BMW Williams FW27 GP e BMW Williams Challenge.

TOURING CARS
Autosport Clio Cup, Type-R Trans Cup, European V6 Championship, V8 Supercars, V8 Supercars International Tour, HPDC V8 Supercar Series, DTM e SuperTruck International Series.

CAMPIONATI SU CIRCUITI OVALI
US Dirt Series, Indy Racing League, Dodge Superspeedway Tour, World Sprintcar Series e US Speedtruck Challenge.

CAMPIONATI AUTO CLASSICHE
Renault A110 International Rally, RA Rallycross Championhip, US Muscle Car Tour, Silver Arrows Grand Prix Series, Silver Arrows Endurance, 1930s Vintage Grand Prix, 1970s GT Cup, Historic Group B Rally, 1960s GT, RWD Anniversary Rally, 1960s Grand Prix, 1980s Grand Prix e1990s Grand Prix.

OFF ROAD & RALLY
MG Team Rally Shield, International RallyCross, Group N Rally, 4x4 RallyCross, Mitsubishi Motors Rally Trophy, Off-Road Buggy Nationals, Baja Motorcross Series, 4X4 Monster Series, Baja Buggy KitCar Cup, Nissan Off-Road Challenge e 4x4 Off-Road Tour.

GRAN TURISMO
Global GT Lights, Palmer Caterham Challenge, Japanese Works Cup, Palmer Jaguar JP1, Xpower SV Shield, Class A 4WD Track Challenge, Class B 4WD Track Challenge, British GT - N-GT, British GT - GT Cup, World GT Cup, World GT - NGT, Ultima Can-Am Tour e GT Tuning Cup.

NEL DVD E NEL CD
Sul DVD e sul CD 3 allegati alle omonime edizioni di GMC troverete un demo di *TOCA Race Driver 3*. La versione dimostrativa vi permetterà di provere le V8 australiane sul circuito di Phillip Island, il DTM sul circuito di Hockenheim e le Baja Motocross sul National Dirt Raceway Stage 5.

"NON VI VERRÀ RICHIESTO DI GUIDARE IN MODO PULITO E AGGRESSIVO"

Rally, Baja Beetles e molto altro. I numeri sono impressionanti: sono stati inseriti circa una quarantina di tracciati (anche gli Ovali), oltre un centinaio di campionati e coppe e una trentina di gare diverse. È importante selezionare sin dall'inizio la categoria giusta per progredire in modo costante: è consentito affrontare campionati prestigiosi come il DTM tedesco o il V8 Supercars australiano, aggiornati alla stagione 2005. Inoltre, ci sono molteplici sfide da sbloccare in base alla modalità selezionata e tanti bonus da scoprire.

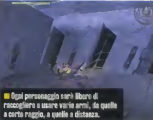
La modalità "Carriera" riveste – come nelle passate edizioni – un ruolo fondamentale: si parte dalle categorie più semplici (con auto dalla potenza limitata), fino ad arrivare a quelle più importanti (avendo a disposizione veri e propri bolidi). Inoltre, i piloti più bravi potranno dimostrare tutto il proprio talento gareggiando con monoposto di Formula 3, Formula BMW e Formula Palmer Audi (grazie all'apposito "turbo boost" è possibile avere un incremento di 50 cavalli!). Gli amanti della Formula 1 saranno felici di provare monoposto leggendarie quali la Williams iridata di Damon Hill (FW18) del 1996, quella di Nelson Piquet del 1987 o la Lotus Ford 49 portata al successo da Jim Clark.

Di fronte a questo banchetto, l'unico dubbio riguardava la realizzazione tecnica. È stata migliorata la gestione delle telecamere, le auto sono realizzate in modo impeccabile così come l'asfalto dei tracciati e il rombo dei motori. Osservando attentamente il gioco di Codemasters non abbiamo notato tutta questa differenza rispetto al secondo episodio: da un punto di vista tecnico, non c'è quel salto generazionale che ipotizzavamo.

Nel complesso, la produzione di Codemasters sembra essere di buon livello, anche se esistono sul mercato simulazioni più belle da vedere. È comunque difficile a resistere alla ricca offerta di *TOCA Race Driver 3!* GIOCHI COMPUTER

INFERNO, PARADISO E PURGATORIO

È proprio da questi tre mondi che provengono le creature protagoniste di *Fallen Lords: Condemnation*. All'inizio, sarà possibile scegliere a quale "fazione" allearsi. Sebbene la trama si evolva in maniera differente, la giocabilità rimane praticamente identica, con poche variazioni fra una creatura e l'altra. La speranza è che, nella versione finale, le tre razze siano bilanciate diversamente; più che altro per aggiungere un po' di pepe alle sfide multiplayer, attualmente piuttosto piatte.

Si potranno comandare creature del Paradiso, dell'Inferno o del Purgatorio, tutte con il proprio stile di combattimento. Al momento, però, le differenze fra le classi appaiono sottili.

Ogni personaggio sarà libero di raccogliere e usare varie armi, da quelle a corto raggio, a quelle a distanza.

I combattimenti serrati sono migliorabili, magari con l'aggiunta di qualche mossa.

ISTANTANEA SU: *FALLEN LORDS: CONDEMNATION*

- **Casa:** Novorama
- **Sviluppatore:** Novorama
- **Genere:** Azione/RTS
- **Requisiti di sistema:** Pentium 4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB
- **Internet:** www.novorama.com
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** L'interfaccia di gioco e il sistema di controllo sono originali e offrono molte possibilità. Bisogna vedere se i programmatori riusciranno a tarare il tutto al meglio, perfezionando anche qualche elemento di contorno.

FALLEN LORDS CONDEMNATION

Inferno, Purgatorio e Paradiso... quale dei tre mondi si adatterà alla vostra indole combattiva?

LO sviluppatore spagnolo indipendente Novorama è attualmente al lavoro sul suo primo gioco, *Fallen Lords: Condemnation*, titolo difficile da inquadrare in un genere particolare. È un gioco d'azione, ma presenta anche molte caratteristiche dell'RTS.

È il livello di zoom della telecamera che fa propendere per l'azione pura o per la gestione delle truppe: lo scorrimento della rotella del mouse scandisce il ritmo, rallentando o accelerando i movimenti delle dita del giocatore. Sembra complesso, ma in realtà l'interfaccia si rivela quasi naturale da utilizzare.

Il personaggio si controlla come in un qualsiasi gioco PC: i tasti W, S, A, D uniti al mouse per spostarsi e i due pulsanti di quest'ultimo per il combattimento. I tasti Q ed E consentono di selezionare le truppe e sempre con il mouse si indicano loro i bersagli o, eventualmente, dove dirigersi.

"SEMBRA QUASI CHE L'INTERVENTO DEL GIOCATORE NON SIA SEMPRE FONDAMENTALE"

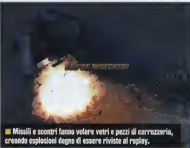
Osservando l'azione da lontano si riuscirà a imbastire qualche strategia di gioco, controllando i propri commilitoni con semplici comandi, mentre zoomando ci si sbizzarrirà in serrati combattimenti all'arma bianca, come se si trattasse di un picchiaduro.

Se l'idea alla base di *Fallen Lords: Condemnation* è intrigante, altri aspetti non convincono ancora pienamente. Il livello di sfida, per esempio, non è adeguatamente tarato e i nemici sono piuttosto deboli, al contrario dei propri compagni di squadra che, se lasciati liberi di agire, si dimostrano capaci di risolvere molte situazioni senza difficoltà. Sembra quasi che l'intervento del giocatore non sia sempre fondamentale per il proseguimento dell'azione.
Il combattimento ravvicinato, inoltre, si rivela presto piuttosto ripetitivo, considerando che si possono eseguire poche mosse e che la libertà di raccogliere le armi degli avversari deceduti non aggiunge molta varietà. Anche la narrazione dovrebbe essere migliorata, a nostro avviso, dal momento che siamo stati troppe volte tentati dal saltare le scene di intermezzo, ben poco ispirate.

Sul versante tecnico, *Fallen Lords: Condemnation* non si eleva sopra la media, ma la semplicità della grafica lo rende estremamente snello anche se non si dispone degli ultimi ritrovati tecnologici all'interno del case. Al momento, la data di uscita dovrebbe essere situata attorno a marzo, di conseguenza speriamo che i programmatori riescano a ritoccare le incertezze del gioco e a tarare al meglio l'interessante sistema di controllo: se curato a dovere, potrebbe essere un'arma vincente.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: CRASHDAY

- **Casa:** Bryo
- **Sviluppatore:** Moonbyte Studios
- **Genere:** Massacro su quattro ruote
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.crashday.it
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** È la sintesi tra sparatutto e gioco di guida, nonché un titolo capace di mantenere viva l'attenzione grazie alle numerose modalità e alla spettacolarità di scontri e acrobazie. Il motore grafico, inoltre, pare piuttosto agile.

Missili e scontri fanno volare vetri e pezzi di carrozzeria, creando esplosioni degne di essere riviste al replay.

È anche possibile sfruttare la visuale interna, che risulta comoda nelle gare di velocità. In quelle di acrobazie, invece, procurerà solo dei grandi mal di testa.

APOCALITTICI E DISINTEGRATI

Pur senza integrare il motore Havok, *Crashday* esibisce un engine fisico all'avanguardia. Non aspettatevi realismo (ci mancherebbe), ma la possibilità di devastare in ogni maniera le auto. Un piccolo contatto si limiterà a mandare in frantumi i vetri, un atterraggio non perfetto farà saltare il paraurti, i contatti "agonistici" con gli avversari graffieranno e ammaccheranno la carrozzeria. Con il tempo, i danni si sommeranno e si rischierà di correre a bordo di una scatola di sardine completamente accartocciata, ma capace di schizzare come un missile e di affrontare le curve senza apparenti problemi. Le prestazioni, infatti, non diminuiranno con gli urti, ma un indicatore segnalerà lo stato di salute della vettura: esagerando, la gara finirà anzitempo.

CRASHDAY

L'emozionante vita dello stuntman non prevede scontri a fuoco, ma i videogiochi aprono sempre nuove strade.

SECONDO alcuni programmatori, durante lo sviluppo di un gioco si testano tutte le idee possibili, per poi scartare quelle che non funzionano come sperato o quelle troppo complesse da realizzare.

Nel caso di *Crashday*, il team pare non aver buttato via nulla: sono presenti tonnellate di modalità diverse, con numerose variazioni sul tema principale. Si passa dal classico gioco di corse, a violente sfide a sportellate nel puro stile *Demolition Derby*, alle spericolate acrobazie di *TrackMania Sunrise*, strizzando contemporaneamente l'occhio al mai dimenticato *Interstate '76* e al più recente *FlatOut*.

Calderone dispersivo o geniale trovata dei programmatori? Difficile rispondere, al momento attuale, ma la versione da anteprima di *Crashday* ha messo in bella mostra un motore grafico talmente malleabile, da consentire di implementare facilmente qualsiasi modalità di gioco semplicemente sperimentando con l'editor di circuiti. Abbiamo iniziato la carriera all'interno di un'arena: il primo obiettivo era quello di devastare dieci vetture avversarie, ma invece di limitarsi ai sonori scontri che caratterizzavano le sfide di *Destruction Derby*, *Crashday* ci ha semplificato la vita permettendo di sparare missili e raffiche di mitragliatrice. Le munizioni erano sì limitate, ma ogni volta che si finiva distrutti l'arsenale veniva completamente ricaricato, trasformando i pochi minuti di massacro in un tripudio di razzi ed esplosioni, di violenti urti fra auto e disperati tentativi di evasione sfruttando il Nitro.

Superata la prova, ci siamo trovati di fronte a competizioni di ogni tipo. Salto in lungo? Presente! Gara di acrobazie con l'automobile? Ovviamente sì! Il vecchio gioco del "Ce l'hai" a bordo di auto da corsa? Non poteva mancare! Ma proprio quando ci stavamo apprestando a pregustare un massacro di massa in una missione denominata Suicidio, ci siamo visti "costretti" a usare la testa.

Lo scopo era quello di superare per primi l'ultimo checkpoint, come in qualsiasi gara di velocità, ma il tutto era complicato dalla presenza di una bomba sul tetto dell'automobile: scendendo sotto un certo limite di velocità, l'ordigno sarebbe esploso. Al contrario di quanto si potrebbe immaginare, non è stato sufficiente correre come forsennati, tutt'altro: inizialmente, il limite minimo di velocità era di pochi chilometri orari e si alzava ogni volta che si superava un checkpoint. Minore la velocità media nella tratta, minore l'incremento.

Abbiamo iniziato sfiorando appena l'acceleratore, cercando di andare più lentamente possibile e di tagliare al massimo le curve, ma ben presto la soglia minima di velocità ha reso complicata l'impresa. Se, prima, le curve si affrontavano con la calma di chi si gode il panorama in montagna, dopo qualche minuto siamo passati a prenderle in

Gli shader non sono fra i più complessi che abbiamo visto. Nella bolgia degli scontri, però, l'impatto visivo è ammaliante.

Le deformazioni della vettura sono uno degli aspetti meglio riusciti del gioco.

I missili non sono a ricerca, quindi bisognerà avere un ottimo tempismo per centrare le auto avversarie. Anche se sparare nel mucchio sarà, spesso, una tattica vincente.

Fra le vetture disponibili non mancano carri armati e gazzelle della polizia.

LIBERTA' DI ESPRESSIONE

Le sfide a punti lasceranno liberi di scorrazzare all'interno di una serie di arene, senza limiti: si potranno affrontare le rampe nell'ordine preferito, tagliare attraverso campi, vetrate e palazzi, sempre che non si voglia saltarli in volo. Ovviamente, non si correrà all'infinito. Le arene saranno delimitate da muri invisibili che, purtroppo, non potranno essere superati.

CASTELLI DI SABBIA

Un motore di gioco tanto aperto sarebbe praticamente sprecato se non si avesse modo di sperimentarne le soluzioni. *Crashday* includerà un editor che potrebbe farvi tornare bambini: costruite le vostre piste e fatevi correre le auto, quasi si trattasse di Hot Wheels virtuali. Ma le potenzialità artistiche non si limiteranno alla realizzazione di nuovi tracciati: i programmatori metteranno a disposizione un SDK che consentirà di stravolgere ogni aspetto del gioco.

"POTREBBE DIVENTARE UNA VERSIONE SU QUATTRO RUOTE DI *QUAKE 4*"

controsterzo, tenendo sempre il piede sul gas e, pur di non accelerare troppo, abbiamo azzardato pericolose uscite sullo sterrato, tentando di conservare una traiettoria rettilinea, quasi fossimo alle prese con la versione videoludica del film "Speed".

In alcune sfide di *Crashday* si può contare solo su se stessi, mentre in altre si gioca di squadra, sperando che i propri compagni guidati dal computer si diano da fare. La noia, dunque, non sembrerebbe caratterizzare la realizzazione di Moonbyte Studios, che tra l'altro offre una serie di bonus in denaro da spendere in nuove vetture e potenziamenti per queste ultime. Il bello è che non solo le quattroruote saranno più maneggevoli o prestanti, ma si sbloccheranno alcune esilaranti variazioni sul tema: guidare un pesante carro armato all'interno di un'arena è una soddisfazione che nemmeno Mastercard potrebbe comprare (ma i crediti virtuali di *Crashday* sì).

Come nel caso di *TrackMania*, il gioco è graficamente esaltante e sulla nostra configurazione di prova si muoveva senza cali di fluidità, nonostante lo avessimo lanciato a ben 1600x1200, senza rinunciare ad alcuna chicca visiva. Più che la qualità delle texture o la complessità dei poligoni, è lo stile colorato che rende *Crashday* una gioia per gli occhi. Soprattutto, ci si esalta notando il progressivo disfacimento della vettura, che da automobile nuova fiammante si trasforma lentamente in un ferrovecchio ammaccato e arrugginito, che perde pezzi a ogni sobbalzo.

Le impressioni, dunque, sono finora positive, sebbene la suddivisione in varie modalità di gioco non sia ancora perfetta, con prove sparse qua e là. Non fa eccezione l'opzione "Carriera", che, a dispetto del nome, sembra offrire solo un'accozzaglia di minigiochi diversi. Pare quasi che manchi una visione d'insieme, la cui presenza nella versione completa è vivamente auspicabile.

Attendiamo *Crashday* con una certa impazienza, non solo per vedere se le aspettative saranno soddisfatte, ma anche per testare con altre persone la solidità della sezione multiplayer. Considerando le prove da affrontare, potrebbe diventare una versione su quattro ruote di *Quake 4*.

Più agognato del Sacro Graal, più misterioso di una congrega di Templari: finalmente, il segreto è stato svelato. Nel prossimo *Total War* si torna nel caro e bellicoso Medioevo! Paolo Paglianti cala la visiera del proprio elmo e parte alla carica!

Medieval 2: Total War

"Troverete una versione estesa della campagna, che vi permetterà di raggiungere e conquistare il Nuovo Mondo"

Le livree delle truppe tendono a macchiarsi di sangue e di fango durante gli scontri. In questo modo, potrete anche capire quali unità avranno già combattuto.

I soldati sono estremamente dettagliati: notate l'elmo di questo cavaliere, diverso da quello che lo segue all'interno della stessa unità!

Le ipotesi erano diverse. Molti appassionati speravano nel periodo napoleonico, esplorato da Pyro Studios, mentre i puristi puntavano sul periodo ellenistico, dando per certo un Alessandro dopo Cesare. Creative Assembly, invece, ha spiazzato tutti. Con una mossa a sorpresa, ci ha fatto sapere che il prossimo *Total War* sarà una rivisitazione del Medioevo.

D'altra parte, Creative Assembly deve il successo proprio a *Medieval: Total War*. Se *Shogun* è stato il titolo d'esordio e *Rome* la consacrazione nell'olimpo dei videogiochi, è con il secondo titolo che questi sviluppatori si sono fatti conoscere al grande pubblico, e non solo agli appassionati di RTS, arrivando persino a far muovere con il loro splendido motore grafico delle simulazioni contenute nei documentari della BBC.

"Perciò pensate bene a quali impegni voi potrete esporre questa nostra persona, e risvegliare la spada della guerra, ora assopita"

È bene sottolineare che *Medieval 2: Total War* non si limiterà a essere una versione aggiornata del primo *Medieval*. Tanto per cominciare, il periodo preso in esame sarà più esteso.

I primi vagiti del vostro impero risuoneranno intorno all'anno del Signore 1080, quindi più o meno in coincidenza con la prima crociata (lanciata nel 1095 da Papa Urbano II), e potrete guerreggiare per l'Europa e il bacino del Mediterraneo fino al 1530. Non è tutto: per accrescere ulteriormente la sete di conquista degli appassionati di *Total War*, sarà disponibile una versione estesa della campagna, con una mappa molto più grande che vi consentirà di raggiungere e conquistare il Nuovo Mondo – in particolare l'America Centrale e quella del sud, come è avvenuto storicamente, dove vi attenderà un epico conflitto con l'impero degli Aztechi!

Come per gli altri titoli *Total War*, tuttavia, Creative Assembly manterrà il più stretto riserbo sulla sezione strategica del gioco, evitando di diffondere altre notizie o immagini della mappa della campagna fino a pochi mesi dall'uscita di *Medieval 2*.

Siamo pronti a scommettere che nei piani di Creative c'è una rivisitazione completa dell'Europa medievale, che, come ricorderete, in *Medieval* era ancora una semplice "carta politica" del Vecchio Continente, in cui gli eserciti si muovevano come pedine su una grande scacchiera. Niente a che vedere con l'interpretazione tridimensionale dello splendido *Rome: Total War*, che invece permetteva un controllo diretto delle armate e dei loro spostamenti. Già questo sarà un eccellente passo in avanti; inoltre, da Creative ci fanno sapere che gli insediamenti nel prossimo titolo avranno ben

■ Una tipica battaglia di grandi dimensioni in *Medieval 2*: file interminabili di soldati pronti allo scontro!

■ Scudi e gualdrappe mostrano le araldiche tipicamente medioevali. Tra l'altro, nella stessa unità vedrete insegne diverse.

"Gli uomini migliori sono quelli che han poche parole sulla lingua"

Come per gli altri *Total War*, i responsabili di questa nuova meraviglia sono i ragazzi di Creative Assembly, che hanno la propria reggia in Gran Bretagna, nel Sussex. Tuttavia, nella creazione di *Medieval 2* verrà coinvolta anche la nuova sede della software house, con dimora a Brisbane, in Australia. In totale, Creative Assembly conta su oltre 70 elementi.

"Incorrere nelle ire del Papato significherà ritrovarsi in casa i temuti Inquisitori"

sei diversi gradi di sviluppo, spaziando da semplici villaggi rurali alle enormi (per l'epoca) capitali dell'età comunale italiana; allo stesso modo, sarete liberi di costruire diverse opere di difesa, da umili forti con palizzate in legno agli epici bastioni di pietra che, ancora oggi, si ammirano in mezza Italia.

Secondo i programmatori del gioco, deciderete se sviluppare il vostro impero come una salda struttura feudale aristocratica, usando il pugno di ferro dei castelli per dominare gli sfortunati contadini, oppure se creare una ricca e più libera società comunale.

"Con l'aiuto della fantasia createvi un poderoso esercito"

Il punto focale del gioco sarà situato, ancora una volta, nelle epiche battaglie campali che, come potete vedere dalle immagini presenti in queste pagine, verranno realizzate con un motore grafico ancora più elaborato e splendente.

Non solo le battaglie di *Medieval 2* saranno più "popolate", nel senso che su schermo saranno presenti fino a decine di migliaia di soldati, ma sarà la caratterizzazione dei militi a renderle particolarmente ricche e realistiche. Al posto dei semplici "sprite" bidimensionali del precedente *Medieval*, noterete figure completamente tridimensionali, ognuna delle quali avrà un volto e una "divisa" propria. Dato che stiamo parlando del periodo più fulgido del Medioevo europeo, sarà una vera festa di livree e di insegne araldiche, che caratterizzeranno diverse unità e casate. Anche all'interno della stessa unità, scorgerete facce e stemmi differenti – sempre se non sarete troppo impegnati a massacrare il nemico!

Quando inizierà la battaglia, inoltre, vedrete le truppe sporcarsi per il fango, la polvere e il sangue: fa un certo effetto osservare un'unità di cavalleria caricare dei fanti e riemergere dalla mischia con le gualdrappe e le corazze imbrattate dal sangue dei mercenari!
D'altra parte, conterete su oltre 250 unità tutte nuove, divise nelle 21 fazioni presenti nel gioco.

Un'unità di cavalieri sfila di fronte a un'imponente fortezza in Medio Oriente. Anche le loro lance sono finemente decorate...

L'esercito si prepara all'assedio di una città piuttosto grande. Per ora, Creative non ha reso pubbliche immagini dell'interfaccia di controllo.

Le città medioevali saranno realizzate in maniera estremamente convincente: notate la splendida chiesa sullo sfondo!

"Un mutamento che per noi è stato, senza alcun dubbio, una benedizione"

Il nuovo motore grafico di Creative Assembly è in grado di creare dei campi di battaglia dal realismo semplicemente prodigioso. La vegetazione che circonderà i vostri eserciti è così ben realizzata, da essere quasi fotorealistica, così come le eccezionali città e fortezze, ancora più convincenti degli insediamenti di *Rome*. Il motore grafico includerà un sistema fisico, che controllerà la "resistenza ai danni" di ogni edificio presente nel gioco, e un sistema atmosferico, che permetterà di combattere battaglie di giorno, di notte, con una pioggia battente o durante una tempesta di neve o di sabbia.

Ogni unità, come già si è visto nei precedenti *Total War* vanterà delle abilità speciali, che vi permetteranno di elaborare tattiche e manovre sempre più realistiche e originali.

Il nuovissimo motore grafico, che Creative continuerà a modificare e a rendere più veloce e preciso fino all'uscita del gioco, vi consentirà di zoomare da una visione d'insieme del campo di battaglia fino a ogni singolo uomo. Noterete i militi scambiarsi colpi e pararli in maniera ancora più realistica rispetto al già splendido *Rome*.

"Alla breccia, miei prodi, un altro assalto! O chiuderemo il varco con i cadaveri dei nostri Inglesi"

Naturalmente, gli assedi non saranno meno spettacolari. Immaginate il più esteso assedio romano, aggiungetegli batterie di cannoni in quantità e avrete una pallida idea di quello che dovrete aspettarvi in *Medieval 2*, soprattutto nella parte finale del periodo storico preso in esame, quando bombarde e mortai iniziavano a dominare i campi di battaglia e gli assalti alle fortezze.

Le poderose mura della città meglio difesa non potranno nulla contro i cannoni più potenti che, colpo dopo colpo, le ridurranno in pezzi fino a farle crollare miseramente, aprendo le strada alle truppe degli invasori. Il motore grafico di Creative, che definire "rielaborazione" di quello di *Rome* sembra già ora riduttivo, permette di gestire la distruzione di edifici, case e costruzioni di ogni tipo; inoltre, come è già accaduto nell'ultima espansione creata da Creative – *Barbarian Invasion* – sarà consentito combattere battaglie e assedi notturni, quando l'effetto psicologico delle tenebre riuscirà a mandare in rotta un esercito più numeroso. Abbiamo visto delle splendide cinte murarie dal "look" tipicamente europeo, che ricordavano in modo sorprendente i circuiti difensivi delle città medievali italiane e francesi, ma anche imprendibili (almeno, in apparenza!) fortezze nei deserti d'Oltremare, come il Krak des Chevaliers, in Siria. Ancora una volta, Creative sembra essere riuscita a catturare in pieno lo spirito dell'epoca storica presa in esame!

"Nelle mani di Dio siamo, fratello, non nelle loro"

Da quanto abbiamo visto, le battaglie manterranno l'abituale "taglio" tattico. Al momento, non siamo stati in grado di sapere quale sarà il numero di unità schierabili in ogni battaglia, ma i combattimenti si sono dimostrati al livello di *Rome*. In particolare, il morale delle

I cannoni rinascimentali (come si intuisce dalle "divise" dei serventi) saranno l'arma definitiva durante gli assedi.

Ecco cosa accadrà quando aprirete una breccia nel circuito difensivo del nemico.

"Piombate sul suo esercito, così come la neve che si scioglie in valanga invade le valli"

Medieval: Total War è uscito nel settembre 2002 – GMC gli dedicò la copertina, ovviamente. Incredibile quanto tre anni possano cambiare il volto del gioco su PC: per rendervene conto, confrontate queste due scene di battaglia, la prima del *Medieval* originale e l'altra del nuovo titolo di Creative Assembly.

"Qui dal primo all'ultimo noi siamo tutti combattenti dei giorni feriali"

Dopo l'eccellente favore presso il pubblico riscosso da *Medieval*, le arene online si sono sì popolate di sfide classiche con *Rome*, ma tali battaglie erano costellate da parecchi problemi: soprattutto bug a livello di Intelligenza Artificiale delle truppe nemiche e persino di quelle proprie! Ci auguriamo che *Medieval 2* veda uno sviluppo migliore sul fronte del multiplayer, come senza dubbio sperano decine di migliaia di appassionati!

"Sarà una festa di livree e insegne araldiche, che caratterizzeranno diverse unità e casate"

truppe sarà, come al solito, molto importante, e un attacco alle spalle o sul fianco sarà in grado di mandare in frantumi anche l'unità di fanti più agguerrita e resistente.

Tuttavia, combattere una battaglia campale sarà solo una delle opzioni in vostro possesso. Come in tutti i titoli della saga di *Total War*, potrete decidere se tentare la via diplomatica, intessendo un intricato arazzo di alleanze durature, cementandole magari cedendo in matrimonio a un nobile rivale una figlia o una sorella particolarmente desiderata. Sarete liberi di inviare spie e prelati nelle fortezze nemiche, per scoprire quali piani staranno ordendo i rivali a vostra insaputa. E, se proprio dovrete eliminare un ostacolo dalla vostra strada, ci sarà sempre modo di ricorrere a un assassino silenzioso e letale: mettendo fuori gioco un generale capace, anche l'esercito più valido verrà reso inoffensivo. Lo Stato Pontificio ricoprirà, ancora una volta, un ruolo di primo piano: riceverete pressioni dal Papa in persona, che vi potrà chiedere sia di compiere attacchi contro un particolare nemico, sia di trattenervi dall'aggredire un alleato – in questo senso, il Papato sarà più simile al Senato di *Rome*. Incorrere nelle sue ire o, peggio, sfidarlo apertamente, condurrà a un confronto aperto. Ciò significherà trovarsi in casa i temuti Inquisitori o, addirittura, finire scomunicati, dunque banditi dalla comunità cristiana dell'Europa medievale.

Il Papato coordinerà anche le crociate e, se saprete conquistare i suoi favori, trarrete enormi benefici dai suoi editti, dato che i vostri eserciti potranno attaccare i nemici della fede e conquistare ampli domini con la benedizione della Santa Sede.

"Noi pochi, noi felici pochi, noi banda di fratelli"

Dopo aver "assaggiato" *Medieval 2*, l'unico dubbio che ci rimane è "quanto dovremo aspettare"? Purtroppo, Creative Assembly non ha voluto indicare una data di uscita, anche se tradizionalmente ogni *Total War* ha fatto la propria apparizione nei negozi in settembre, subito dopo le vacanze estive.

Avendo ammirato le splendide gualdrappe dei destrieri medioevali, le scintillanti armature dei cavalieri al momento di mettere la lancia in resta e le loro devastanti cariche nei campi di battaglia eccezionalmente simulati dal motore grafico di Creative Assembly, non vediamo l'ora di installare *Medieval 2* e partire nuovamente alla conquista dell'Europa.

N.d.R. I titoli di ogni capitolo di questo speciale sono tratti dal dramma storico in 5 atti "Enrico V" di William Shakespeare.

Electronic Arts "piomba" sul mercato degli FPS con un nuovo episodio della sua popolare serie. GMC vi rivela in anteprima tutti i dettagli!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

LA Seconda Guerra Mondiale non è ancora finita. A sostenerlo non sono solo i combattenti giapponesi di novantacinque anni che, ogni tanto, sbucano dalla boscaglia nelle Filippine, gridando "banzai!" a ignari turisti armati di fotocamera digitale e racchettoni da spiaggia.

Lo dice anche il mercato dei videogiochi, che da qualche anno a questa parte ha visto diventare sempre più popolare il filone dei prodotti dedicati al più terribile conflitto della Storia. Un soggetto – comunque – da sempre interessante, se è vero che tra i primi sparatutto tridimensionali si ricorda un certo *Wolfenstein 3D*, nel lontano 1992. È stata, però, la serie *Medal of Honor*, anni dopo la profetica "prima pietra" posata da id Software, a riportare in auge questa tematica su PC, con *Allied Assault* e le sue espansioni *Spearhead* e *Breakthrough*, e il recente *Pacific Assault* (GMC Dic 04, 8).

I concorrenti di Electronic Arts, però, non sono rimasti a guardare. In questi anni, i computer di tutto il mondo sono stati invasi, con una rapidità da fare invidia alla "guerra lampo", da una moltitudine di titoli basati sulla Seconda Guerra Mondiale, l'ultimo dei quali, *Call of Duty 2*, è considerato un capolavoro assoluto da larga parte di critica e pubblico. Che fa, allora, il colosso EA? Sta a guardare? Giammai. Forte delle sue poderose risorse, si prepara a lanciare l'offensiva che le permetterà di riappropriarsi del terreno perduto sul campo di battaglia. Il D-Day è fissato per un giorno del dicembre 2006, quando il PC tornerà a essere una Normandia da riconquistare.

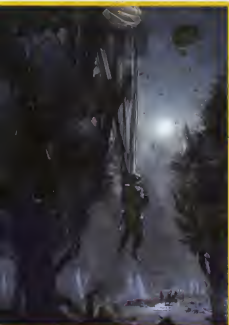
RITORNO ALLE ORIGINI

Per cercare di portare qualcosa di realmente innovativo in un mercato in cui tutto pare essere già stato sperimentato, Electronic Arts ha puntato su Patrick Gilmore, il produttore esecutivo della serie *Medal of Honor* sin dal primissimo episodio. A Gilmore è stato affidato *Airborne*, nome sotto cui si cela il prossimo

"EA si prepara a lanciare l'offensiva per riconquistare il terreno perduto sul campo di battaglia"

Spesso, i paracadutisti saranno in inferiorità numerica, per cui bisognerà sorprendere il nemico con delle imboscate.

"L'eroe di *Airborne*, il soldato bilingue Boyd Travis, sarà un parà, e questo apre le porte a una serie d'innovazioni"

I livelli che abbiamo potuto vedere ci sono sembrati estremamente realistici, con un ampio uso del normal mapping e sapienti effetti d'illuminazione.

ATTACCO DAL CIELO

Una delle immagini più note dello sbarco in Normandia è quella di un paracadutista rimasto impigliato sul tetto di una chiesa. L'edificio sacro in questione è quello di Sainte-Mère-Église, cittadina francese liberata nella notte fra il 5 e il 6 giugno 1944 dalla 82esima aerotrasportata. I paracadutisti sono stati impiegati dall'Esercito USA a partire dalla Seconda Guerra Mondiale. Ritenuti inutili per le operazioni di difesa interne, furono reclutati in ritardo rispetto alle altre potenze mondiali. Il loro impiego nel corso dell'operazione Husky, per liberare la Sicilia, soffrì di alcuni eventi sfortunati, ma grazie alla continua esperienza in altre cruente battaglie nel teatro europeo, i parà americani riuscirono a raggiungere l'efficacia per cui oggi sono famosi in tutto il mondo.

capitolo della storica saga. È stato lui a guidarci nei primi timidi passi attraverso il concept del gioco che verrà, illustrandoci le novità più importanti di quello che – nelle sue intenzioni – costituirà una rivoluzione per questo genere.

Come per tutti i precedenti capitoli, il nome dice già molto riguardo l'essenza del nuovo *Medal of Honor*. Con *Airborne*, ovviamente, s'intendono le divisioni aerotrasportate che l'Esercito USA cominciò a utilizzare nel corso delle Seconda Guerra Mondiale, a partire dall'operazione Husky in Sicilia nel 1943. Il loro impiego mostrò qualche incertezza iniziale, ma con il passare del tempo i paracadutisti divennero un punto di forza delle forze armate, come dimostrano sia la Storia sia le innumerevoli pellicole cinematografiche dedicate allo sbarco in Normandia. L'eroe di *Airborne*, il soldato bilingue Boyd Travis, sarà quindi un parà, e questo apre le porte a una serie d'innovazioni talmente evidenti da chiedersi come mai nessuno ci abbia pensato prima.
Ma, a volte, le grandi idee sono lì e aspettano di essere acchiappate.

LOTTA PER LA LIBERTÀ

Se avete mai avuto il coraggio di provare a lanciarvi da un aereo con un paracadute, una delle sensazioni che avrete senza dubbio provato sarà stato un grande senso di libertà. Ed è proprio su questa possibilità di muoversi senza vincoli nell'aria che Gilmore e il suo team hanno posto le basi per *Airborne*. Dopo una breve introduzione che farà da briefing alla missione, infatti, ci si dovrà gettare dall'aereo scegliendo personalmente il momento più adatto.
Una volta aperto il paracadute (cosa che avviene automaticamente, grazie a una corda collegata alla carlinga), il giocatore vedrà apparire subito sotto i suoi piedi l'intero livello in rapido avvicinamento.

Anche se la manovrabilità di un paracadute di una sessantina di anni fa non è paragonabile a quella di un moderno parapendio, sarà consentito spostarsi nell'aria e atterrare in un punto qualsiasi della mappa sottostante, cercando, durante la fase di volo, di sottrarsi ai colpi della contraerea e dei cecchini nemici.

La conseguenza più immediata di questo approccio è che tutti i livelli potranno essere affrontati secondo un percorso scelto liberamente dal giocatore, e buonanotte alla linearità e agli eventi "scriptati".

Per ottenere dei volti estremamente dettagliati, gli sviluppatori stanno applicando diversi effetti a modelli poligonali precisissimi.

EMOZIONI IN GIOCO

Uno degli obiettivi che EA si è prefissata con *Airborne* è quello di trasmettere al giocatore il "polso" della situazione attraverso le espressioni facciali dei suoi compagni di squadra. Il sistema utilizzato si chiama E-Cap e prevede l'impiego di una lunghissima serie di sferette "sensibili" da applicare sul volto di un attore. Registrandone i movimenti durante l'interpretazione di alcune scene, i tecnici di EA stanno ricostruendo i modelli animati di diversi stati d'animo, così da comunicarli immediatamente al giocatore senza il bisogno di dialoghi. L'ampio uso del normal mapping sui volti dei personaggi non giocanti garantirà un effetto straordinariamente realistico alle loro espressioni.

Grazie al sistema E-Cap, i visi dei soldati saranno in grado di trasmettere il loro stato d'animo, anche senza le parole.

Sembra incredibile, ma i cieli della Seconda Guerra Mondiale, durante le grandi operazioni, erano davvero popolati da centinaia di aerei.

Una volta a terra, la prima operazione da portare a termine sarà quella di levarsi l'imbracatura del paracadute e cercare di orientarsi all'interno dello scenario. Sarà solo il primo dei tanti momenti ad alta tensione che si vivranno in *Airborne*, ma sicuramente uno dei più importanti. Durante l'atterraggio, infatti, Boyd sarà più impacciato, dunque vulnerabile, e forse anche solo, dato che non è detto che gli altri compagni della sua squadra saranno riusciti a seguirne il percorso. Boyd avrà quindi davanti un intero livello e una missione da compiere. Un po' come l'artista che ha già in mente il soggetto e medita su come dipingere il quadro sulla tela bianca.

SPAZIO ALLE EMOZIONI

A differenza della totalità dei propri concorrenti, *Airborne* non avrà delle sezioni di briefing scritte. Tutti gli obiettivi, le variazioni e le situazioni verranno comunicate a voce attraverso gli altri membri del proprio gruppo.

EA ha deciso di optare per questa soluzione, in modo da rendere il combattimento ancora più realistico e intenso, colpendo i giocatori nel punto dove sono più teneri: il cuore. Grazie a un sofisticato sistema chiamato E-Cap (abbreviazione di Emotion-Capture), i personaggi non giocanti di *Airborne* saranno in grado di trasmettere le emozioni che proveranno in maniera assolutamente realistica. Anche se i dialoghi saranno, ovviamente, preregistrati, i soldati li comunicheranno esprimendo con il volto terrore, entusiasmo, apprensione. Anche quando non diranno nulla, i loro volti saranno la cartina di tornasole del loro stato d'animo. EA vuole insistere a tal punto sull'aspetto "è tutto reale", che la mappa non sarà un'opzione a schermo intero da attivare a piacere, ma un foglio bruciacchiato che Boyd dovrà togliere di tasca ogni volta.

Un sistema interessante, questo E-Cap, basato su una tecnologia avanzata, ma nonostante l'entusiasmo di Gilmore vorremmo toccare con mano quanto, in effetti, tutto ciò riuscirà a influire sulla giocabilità.

UN CERVELLO DA GUERRA

La grande libertà d'approccio che *Airborne* vorrebbe garantire sta obbligando gli sviluppatori a un duro lavoro sull'Intelligenza Artificiale. In un livello grosso modo lineare, come molti di quelli visti fino a oggi, è facile stabilire quando i nemici debbano uscire da

L'avventura dei paracadutisti USA si articolerà in sette missioni, che li porteranno da un capo all'altro dell'Europa.

La sfida offerta da *Airborne* si preannuncia estrema, con le difficoltà che inizieranno già dentro la carlinga dell'aereo.

SETTE MISSIONI PER SETTE LIVELLI

Come avrete già intuito, i livelli presenti in *Airborne* saranno sette. Prima di giungere alla conclusione che sono pochi, vale la pena sottolineare che si tratterà di mappe vastissime, fedelmente ricostruite attraverso accurati sopralluoghi cui stanno partecipando esperti di Storia. Ciascuna di esse sarà associata a una particolare operazione della Seconda Guerra Mondiale tra quelle che hanno visto protagoniste le truppe aerotrasportate USA. Si comincerà dallo sbarco in Sicilia (operazione Husky, 1943), per poi attaccare Salerno (operazione Avalanche). Il terzo appuntamento in Italia sarà con l'operazione Shingle, nel gennaio '44 ad Anzio. L'azione si sposterà, quindi, nel centro dell'Europa. L'operazione Neptune (giugno 1944) sarà quella legata al famoso sbarco in Normandia, mente l'operazione Market Garden (settembre 1944) porterà a combattere in Olanda. Le ultime operazioni, invece, saranno condotte in Germania e porteranno all'attacco finale contro il Nido dell'Aquila, il celebre quartier generale bunker dei gerarchi nazisti sulle alpi bavaresi. Ciascuna di esse sarà molto lunga, impegnativa e, come sottolineato dagli sviluppatori, liberamente interpretabile dal giocatore. Staremo a vedere se tutto ciò garantirà una longevità accettabile.

UN EROE CON IL PARACADUTE

Il protagonista di *Airborne* sarà il paracadutista Boyd Travis, di mamma tedesca e papà americano. Questo gli permetterà di comunicare facilmente con il nemico. Abbiamo chiesto a EA se ci saranno delle missioni sotto copertura. Gilmore ci ha risposto soltanto che, in parecchie azioni, la lingua sarà importante. In che modo, però, non è dato sapere.

Prima di lanciarsi sul nemico, Boyd scoprirà i dettagli della missione, spiegati a voce da un commilitone.

"Dopo una breve introduzione, ci si dovrà gettare dall'aereo scegliendo personalmente il momento più adatto per farlo"

certi nascondigli o quando i propri alleati debbano attaccare. Altrettanto non si può fare quando la battaglia è tra un gruppo di soldati che arrivano non si sa bene da dove e un nucleo difensivo asserragliato in un edificio sventrato dai bombardamenti.

Gilmore lo ha chiamato Affordance System, termine liberamente traducibile con "sistema d'abbordaggio". In sostanza, i personaggi non giocanti di *Airborne* (siano essi alleati o nemici) saranno in grado d'interpretare le condizioni del terreno, distinguendo le zone sicure da quelle pericolose e cercando di lasciare le seconde a vantaggio delle prime. Un soldato in uno spazio aperto, per esempio, cercherà di proteggersi dietro un muro ma, se dovesse vedere una casa nelle vicinanze, proverà a entrare al suo interno per essere al sicuro sui quattro lati.

Un video ha spiegato meglio tale processo: una casa in aperta campagna occupata dai tedeschi è stata conquistata passo dopo passo dalle truppe americane, mosse unicamente dall'Intelligenza Artificiale. I soldati avanzavano in maniera estremamente ragionata, coprendosi l'uno con l'altro e cercando di ripararsi nei punti più vantaggiosi.

Le applicazioni di questo sistema sul campo di battaglia di *Airborne* spalancano l'orizzonte a un'infinità di possibilità, con gli spazi che saranno conquistati dalla propria squadra in maniera differente secondo la direzione dell'assalto e le caratteristiche del terreno. Ci auguriamo che l'Intelligenza Artificiale sia veramente raffinata, dato che, esattamente come in *Call of Duty 2*, non sarà consentito impartire degli ordini di squadra, ma ci si dovrà accontentare di sperare nell'arguzia dei propri compagni.

CORSA ALLE ARMI

Il team di sviluppo di EA Los Angeles sta lavorando anche a un'importante innovazione per il marchio *Medal of Honor*: la possibilità di migliorare, nel corso del gioco, le prestazioni delle armi in dotazione. Una scelta condivisibile per due motivi. Il primo, squisitamente ludico: è più interessante per un giocatore sapere di poter aumentare la proprie capacità di fuoco sbloccando determinati extra.

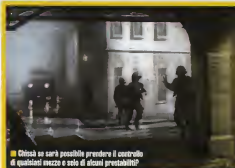
Il secondo, invece, è che negli anni della Seconda Guerra Mondiale entrambi gli schieramenti hanno lavorato duramente nel perfezionamento e nella ricerca degli strumenti d'offesa, per cui la scelta aggiunge

Il protagonista Boyd Travis dovrà muoversi agilmente in territorio nemico, se non vorrà essere sopraffatto dai soldati tedeschi.

Le armi potranno evolvere nel corso del gioco, grazie ad alcune parti speciali da sbloccare man mano.

LAVORO DI SQUADRA IN RETE

Una delle caratteristiche extra di *Airborne* sarà la possibilità di completare online alcune missioni in modalità cooperativa. Più paracadutisti, insomma, saranno in grado di lanciarsi contemporaneamente dal cielo e debellare il nemico, studiando insieme strategie e azioni di forza. Tra i diversi livelli disponibili, alcuni saranno appositamente progettati per la modalità "co-op", per cui l'esperienza non dovrebbe essere una semplice fotocopia di quella in single player. Non è prevista, invece, alcuna modalità online di combattimento a squadre, come in *Call of Duty*. EA ha giustificato la scelta sostenendo che, da un sondaggio effettuato via Internet, la maggior parte degli appassionati di *Medal of Honor* preferisce il co-op.

Nella modalità cooperativa, più giocatori dovranno aiutarsi per completare le varie missioni.

Chissà se sarà possibile prendere il controllo di qualsiasi mezzo o solo di alcuni prestabiliti?

MACCHINE DA GUERRA

Medal of Honor Airborne darà anche la possibilità di mettersi alla guida di alcuni mezzi, come jeep o carri armati. Non è stato ancora rivelato se saranno mezzi alleati o se dovranno essere sottratti al nemico, né se sedersi al posto di guida sarà consentito in ogni situazione con la massima libertà di decisione. Anche in questo caso, siamo curiosi di sapere se EA ha in serbo qualche scelta innovativa.

un pizzico di verosimiglianza. L'ennesimo video ci ha mostrato l'evoluzione del mitra M1 Thompson, largamente diffuso tra i soldati americani e visto in numerosi giochi. Una scarica di prova con la versione iniziale in direzione di un bersaglio testimoniava una certa imprecisione nei colpi. Modificando, mano a mano, diverse parti (come il percussore, l'impugnatura e il mirino), il Thompson è diventato sempre più preciso e letale. Aggiungendo il caricatore a tamburo, infine, è arrivato ad avere una ricca riserva di proiettili con cui "innaffiare" i nemici.

Nonostante Gilmore ci abbia garantito che la ricerca storica per riprodurre armi, veicoli e divise in maniera fedele è stata ulteriormente approfondita (grazie all'aiuto dei veterani di guerra), l'impressione è che nello sviluppo delle armi ci siano delle piccole forzature. Poco male. *Airborne* punta a essere un gioco divertente e, forse, vale la pena di sacrificare un po' di realismo in funzione della riuscita complessiva.

PRONTI A LANCIARSI, SIGNORE!

Il primo impatto con il nuovo episodio di *Medal of Honor* è stato estremamente positivo, sebbene quello che siamo riusciti a vedere riguardo il gioco vero e proprio sia stato abbastanza poco.

Impossibile esprimere qualsiasi tipo di giudizio, a un anno dalla data di lancio. Ciò che ci ha colpito, complessivamente, è il desiderio di EA – desiderio che ci è sembrato genuino – di proporre un prodotto che offra realmente qualcosa in più rispetto alla concorrenza. *Medal of Honor Allied Assault* colpiva il giocatore con i crudi rantoli dei soldati tedeschi colpiti da un proiettile alla testa. Ora questa è la normalità. Ecco, allora, arrivare delle nuove idee per tornare a stupire ed emozionare. Oltre a ciò di cui abbiamo scritto, altre novità bollono in pentola, come una specifica modalità cooperativa online.

La speranza non costa nulla, ed è che il team di Patrick Gilmore riesca a realizzare uno sparatutto in prima persona trascinante, storicamente accurato e in grado di coinvolgere all'interno di nuove meccaniche di gioco. Dicembre è lontano. Non resta che aspettare e prepararsi a quella che dovrebbe essere una delle operazioni più importanti di questa nuova Seconda Guerra Mondiale, che si combatte con mouse e tastiera negli anni Duemila. GIOCHI COMPUTER

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Il fortunato inviato di GMC è riuscito a giocare a *Oblivion*: ecco la "cronaca" di Paolo Paglianti, che ha trascorso parecchie ore nelle lande di questo atteso GdR. E possiamo anticiparvi che sono state ore davvero fantastiche…

SIAMO sicuri che lo apprezzerete, quindi vi avvertiamo: il testo che segue è il resoconto delle prime cinque ore di gioco del nostro inviato. Non vi sveleremo nessun segreto, si tratta delle prime ore di gioco di un GdR semplicemente sterminato: tuttavia, se non volete rovinarvi la sorpresa, non leggete la parte in corsivo, che contiene qualche piccolo *spoiler*!

Come sapevamo già dal filmato visto all'E3, la nostra avventura inizia in una cella di Imperial City, la capitale del regno di Tamriel. Soli, senza la minima idea del perché ci troviamo in prigione (d'altra parte, è un'abitudine nella saga di The Elder Scrolls!) e un po' disperati, iniziamo a guardarci attorno.

Prima di entrare nell'umida cella, avrete la possibilità di creare il vostro alter ego, scegliendone la razza tra le dieci disponibili. Oltre ai "classici" umani e Red Guard, potrete scegliere specie un po' più particolari, come gli Orchi o i felini Khajiit. Gli Argoniani, simili a rettili, possono addirittura nuotare sott'acqua senza affogare e sono completamente immuni ai veleni, quindi valutate bene la razza del vostro eroe.

Una rapida ispezione della cella ci convince che non sarà facile uscire dalla parta. Tutto sembra sigillata ermeticamente e, avvicinandoci al corridoio, sentiamo un altro galeotto che ci apostrofa in modo ben poco simpatico.

Il sesso e la razza del vostro alter ego hanno un impatto tangibile sul mondo di gioco, ancor più che in *Morrowind*. Pete Hines, producer di *Oblivion*, ci ha rivelato che il galeotto che avevamo appena incontrato poteva dire oltre venti frasi diverse, secondo il sesso e la specie del personaggio giocante. Tutte poco simpatiche, però!

Improvvisamente, dal corridoio arrivano tre guardie e quello che sembra essere un personaggio di alto lignaggio. Senza troppi complimenti ordinano di farci da parte e di lasciarli passare. Con un rapido movimento, una delle guardie attiva un passaggio segreto. Proprio nella nostra cella! Il personaggio che stanno evidentemente scortando, prima di immergersi nel passaggio, ci rivolge qualche parola, da cui capiamo che ci ha già incontrato nei suoi sogni.

Le guardie, come avranno già indovinato i veterani di *Morrowind*, sono delle Blades ovvero il servizio segreto e la guardia personale dell'Imperatore di Tamriel. È impossibile non perdere qualche manciata di secondi ad ammirare gli splendidi dettagli delle armature delle Blades: quando alzano un braccio, per esempio, le listelle dell'armatura si muovono in modo realistico, e lo stesso accade per le vesti dell'Imperatore. Durante il dialogo, inoltre, vedrete dritto in faccia il vostro interlocutore e vi accorgerete che non solo i volti sono quasi fotorealistici, ma anche che gli occhi puntano nella direzione appropriata: quando parlerete a un personaggio stando su una scala, per esempio, questi guarderà verso l'alto.

Nonostante l'astio evidente delle guardie per quello che ritengono un comune delinquente, decidiamo di non avvalerci più dello stretto necessario dell'ospitalità delle Regie Prigioni, e lasciando qualche metro tra noi e la scorta imperiale, ci inoltriamo nel buio cunicolo, che porta in quello che sembra un vasto complesso di catacombe, molto elaborate ma in evidente stato di abbandono.

Ogni superficie di *Oblivion* è coperta da diversi strati di bump mapping e, grazie a questa tecnica, il risultato è che i muri, le pietre e gli oggetti del gioco sembrano davvero tridimensionali.
Il tutto viene reso ancora più realistico da un fantastico sistema di creazione delle ombre soffuse in tempo reale.

Alla prima "stanza" incontriamo dei nemici, che sembrano decisi ad assassinare l'imperatore. Non appena uno di questi crolla a terra colpito dalle spade delle Blades, raccogliamo le sue armi e ci diamo da fare attaccando gli altri. Per fortuna, non sembrano particolarmente potenti.

Il sistema di combattimento ricorda molto quello di *Morrowind*, almeno dopo la patch che lo ha reso più intuitivo e immediato. Con il tasto sinistro del mouse colpirete con l'arma principale, con quello destro "parerete" con lo scudo o con quello che avete in mano (anche la spada stessa). Man mano che le

QUESTIONE DI CLASSE

La creazione dell'alter ego riveste una particolare importanza: non solo perché in un GdR ci si aspetta che il personaggio sia il vostro "specchio" nel gioco (quantomeno, lo specchio di come volete apparire), ma anche perché razza, classe, sesso e tutte le altre caratteristiche lo rendono davvero unico. Durante la creazione del vostro eroe, sarete liberi di modificare una marea di dettagli, come per esempio lo spessore delle labbra!

È possibile giocare in terza persona, da "dietro le spalle" del protagonista. Noi a GMC preferiamo la prima persona, però, soprattutto in un GdR!

Notate l'incredibile livello di bump mapping sulla tela del pittore, che peraltro sta riproducendo esattamente quello che ha di fronte!

vostre abilità di combattimento aumenteranno, potrete utilizzare degli attacchi sempre più potenti e complessi.

Purtroppo, le guardie proprio non sembrano digerirci e ci invitano a levarci di torno. Non potendo seguirle, scorgiamo una fessura nel muro sufficientemente grande per raggiungere una caverna sotterranea che pare scorrere parallela ai passaggi appena lasciati. La caverna è la tana di alcuni topi di cui dovremo sbarazzarci usando spada e poteri magici.

Come per il combattimento, anche il sistema magico è semplice e intuitivo. Dal menu dell'inventario dovrete passare alla sezione "incantesimi", da cui scegliere la magia che vorrete lanciare. Quando aprirete l'inventario, il gioco si metterà in "pausa", quindi potrete farlo tutte le volte che desidererete, senza rischiare di essere uccisi dai nemici.

Un paio di veloci e piccole palle di fuoco dell'incantesimo Flares sono sufficienti per mettere fuori gioco gli odioti roditori. Nella tana troviamo anche un cadavere, che giace in queste buie profondità da chissà quanto. Ci sentiamo un po' colpevoli mentre lo frughiamo per prendere in prestito i suoi averi, tra cui spiccano un arco con una nutrita selezione di frecce e qualche arnese da scasso, utile per aprire il baule lì vicino.

Per scassinare porte e casse, potrete sfruttare il "lockpick", utilizzando una schermata apposita, definita dai programmatori di *Oblivion* come uno dei "minigiochi" di questo titolo.
In sostanza, si tratta di usare un grimaldello per spingere in alto i cilindri della serratura e, contemporaneamente, aprire la porta o il contenitore.
Ovviamente, il tutto è regolato dalla vostra abilità, dato che *Oblivion* è un gioco di ruolo con la "G" e la "R" maiuscole. Inoltre, chi preferisce non cimentarsi nel "gioco di abilità" può saltare completamente questa fase, delegando il tutto al computer, che aprirà o meno la serratura in base alla vostra abilità.

Proseguendo per i corridoi con una torcia in mano incontriamo altri topi e uno zombi, tutti desiderosi di massacrarci. Un po' di lavoro di spada e di magia, e facciamo piazza pulita. Le "stanze" successive sono però piene di Goblin armati fino ai denti. Per prima cosa, dobbiamo evitare una corda molto sospetta tesa per terra, che come scopriremo dopo, attiva una trappola "mazzolatrice". Dopodiché, potremo sbarazzarci di altri due Goblin facendo rovinare su di loro una pila di tronchi, che spingeremo semplicemente cliccando su di essi.

Il motore fisico scelto da Bethesda è l'Havok, che in *Oblivion* si comporta egregiamente.

Avrete a disposizione un tasto per "prendere" e "tenere" un oggetto in mano, per muoverlo attorno a voi, un po' come la Gravity Gun di *Half-Life 2*: questo funziona con tutti gli oggetti che vedrete attorno a voi. Teschi, mele, armi, ossa, gabbie toraciche, ma anche catene e casse, sedie e candele, corpi e armature. Ovviamente, secondo il peso dell'oggetto potrete interagire in modo diverso: una mela riuscirete a prenderla e sollevarla senza sforzo, a metterla nell'inventario o a lanciarla. Il cadavere di un Orco grosso come un armadio a due ante potrete trascinarlo sul pavimento.

Proseguendo, arriviamo in una stanza ancora più grande, con una fossa al centro. Scegliamo di dirigerci verso destra e ci troviamo subito coinvolti in uno scontro senza quartiere contro diversi Goblin, che per fortuna riusciamo a mandare dagli antenati con una mazza appena recuperata e qualche incantesimo ben azzeccato. Infine, proprio davanti all'uscita della stanza e dopo una specie di discorico goblinesca, incontriamo una sciamana con cui ingaggiamo un duello magico. Fulmini, palle di fuoco e lampi di ghiaccio partono dalle sue dita, ma non ci demoralizziamo, finché una Flares ben indirizzata la colpisce in pieno petto, la solleva di peso e la sbatte senza vita contro la parete di roccia.

■ Le Blades, fedeli guardie dell'Imperatore. Impossibile non passare qualche minuto (almeno!) ammirando le loro splendide armature!

■ Fortunatamente, Bethesda ha confermato che tutte le scritte nel gioco saranno in italiano!

■ Sebbene ogni costruzione sia eccezionale, le chiese e le cattedrali di Tamriel sono particolarmente ispirate ed evocative.

DOVE METTO L'AMULETO

Il sistema di inventario di *Oblivion* è molto intuitivo. Tramite le apposite icone che vedete nell'immagine, nella parte bassa della finestra, è possibile selezionare l'inventario completo, oppure le sottosezioni in cui sono presenti solo gli oggetti magici, oppure solo le armi e le armature, e via dicendo.

A destra apparirà in tempo reale una "rappresentazione 3D" che mostrerà il vostro aspetto (completa persino degli anelli che indosserete!). Sempre dalla schermata dell'inventario potrete selezionare sia l'elenco delle missioni che dovrete completare, sia la mappa, a due livelli: quella "totale" di Tamriel, e quella "localizzata" del punto in cui vi troverete, su cui purtroppo non potrete zoomare in alcun modo.

il sistema fisico e quello dell'illuminazione interagiscano anche con la magia. Con più di cento incantesimi disponibili, potrete dare libero sfogo alla vostra immaginazione su come eliminare un nemico, ma anche su come risolvere un enigma o un puzzle che vi si parerà di fronte. Non sempre la soluzione migliore sarà quella di tagliare la testa a tutti!

Attraversato una stretta cunicolo, ci ricongiungiamo con il sistema di segrete imperiali che avevamo lasciato prima della "divagazione" goblinesca. Forse perché ora siamo un po' meglio armati, o forse perché interveniamo a difesa dell'Imperatore con la nostra nuova mazza, il gruppo imperiale ci accetta fra i propri ranghi. Massacrato un altro gruppo di assassini, l'Imperatore ci interroga sul nostro "segno celeste" (perfezionando ancora di più la creazione del nostro personaggio, sempre più unica). Poi arriviamo a una stanza molto più grande, dove però ci sbarra la strada un cancello invalicabile. Altri sicari appaiono come per magia dovunque, e rimaniamo in una stanza secondaria insieme all'Imperatore, il quale ci rivela i suoi più segreti timori.

Il dialogo, in *Oblivion*, viene gestito tramite una serie di "parole" che appaiono di volta in volta nella finestra in basso. Inoltre, potrete decidere in ogni momento di "persuadere" il vostro interlocutore: comparirà una schermata che vi permetterà di modificare il vostro comportamento (da "arrabbiato" a "scherzoso", per un totale di quattro diversi approcci), o di utilizzare qualche moneta per rendere più malleabile un personaggio non giocante.

Come era scritto nelle stelle, l'Imperatore viene ucciso a tradimento, non prima di averci affidato un'importante reliquia, che dovremo portare a un suo fidato luogotenente. Per il momento, siamo troppo demoralizzati per interrogarci oltre su questa missione. L'ultima Blade sopravvissuta ci chiede come intendiamo comportarci, dopo qualche complimento di rito.

A questo punto, vi verrà consigliata una classe tra le altre 20 disponibili, in base a come avrete giocato. Se vi sarete affidati alle tenebre per rimanere nascosti, arrivando alle spalle del nemico di soppiatto, probabilmente vi verrà consigliata la carriera del Ladro; se avrete scagliato palle di fuoco a tutto quello che si muoveva, quella del Mago; se avrete appiattito più di un cranio di Goblin con il martello da guerra, la Blade vedrà in voi un perfetto Guerriero. Oppure una delle altre "professioni" che rappresentano delle specializzazioni estreme o delle vie di mezzo, come il WitchHunter (il cacciatore di streghe), il Pellegrino, lo Scout, il Paladino, il Mago-Guerriero. Volendo, potrete decidere di creare una classe tutta vostra, scegliendo punto per punto in quali abilità eccellere.

Seguendo il passaggio segreto aperto dal malvagio assassino che ci ha privato del nostro nuovo amico, l'Imperatore, arriviamo nelle Fogne di Imperial City. Sono luride e maleodoranti, e non vediamo l'ora di uscirne. Attiviamo una leva, per sollevare una saracinesca e procedere, dopo qualche scala e piattaforma, fino all'aperto.

Anche nel caso delle Fogne, la presenza costante di bump e normal mapping su ogni superficie rende l'ambiente talmente realistico che vi sembrerà di sentire il puzzo delle latrine! Il sistema di illuminazione non è da meno, ed è stato realizzato in modo da non far sembrare ogni superficie riflettente come la cromatura di un'auto sportiva.

Finalmente liberi! Giriamo lo sguardo intorno a noi per vedere dove siamo e riconosciamo il profilo inconfondibile di Imperial City, che si staglia verso l'orizzonte. Decidiamo quindi di incamminarci in direzione della capitale, per cercare di capire come assolvere alla missione affidataci dall'Imperatore.

Oblivion è il primo gioco che uscirà con il supporto per l'HDR, il sistema di illuminazione reso celebre dal livello bonus *Lost Coast* di *Half-Life 2*. Senza troppi tecnicismi, l'HDR è il sistema per cui, quando passate da una galleria buia a una piazza illuminata dal sole, la luce si comporta in

Una Blade a cavallo. Anche voi potrete acquistare un quadrupede, per velocizzare gli spostamenti.

MEGLIO IL PC O XBOX 360?

Abbiamo avuto modo di provare entrambe le versioni di *Oblivion*. Il gioco è identico in ogni sua parte, secondo i programmatori e – ormai – anche secondo la nostra per ora ridotta esperienza, sia su PC sia su Xbox 360. La nuova console di Microsoft ha dalla sua un sistema di controllo davvero impareggiabile, che tramite i pochi tasti del joypad permette di muovere l'eroe senza alcun problema, e anche di spostarsi all'interno dei vari menu in maniera rapida e diretta. D'altra parte, chi giocherà a *Oblivion* su Xbox 360 non potrà scaricare e installare la valanga di Mod che tutti ci aspettiamo su PC, dato che tramite Live!, il sistema di download online di Xbox, verranno resi disponibili solo i Mod "ufficiali" di Bethesda, che ovviamente saranno pubblicati anche per PC. Secondo Pete Hines (il producer di *Oblivion*), chi vorrà usare il joypad Xbox su PC potrà farlo, ma non con l'immediatezza riscontrabile su console: l'interfaccia, pensata per tastiera e mouse, si prestava poco a una conversione diretta.

MOD DAL MONDO

Una breve nota, ma molto importante. Avviando *Oblivion*, abbiamo notato che nel menu principale era presente la voce "Data Files", che permetterà di includere nelle nostre partite i Mod creati dagli appassionati. Siamo certi che saranno tantissimi, anche perché il "construction kit" verrà reso pubblico dal primo giorno in cul *Oblivion* sarà in vendita su PC.

I combattimenti sono diretti e crudi: man mano che aumenterete il vostro livello di abilità con un certo tipo di arma, potrete tentare attacchi sempre più potenti.

modo realistico, per esempio abbagliandovi. La cura maniacale di Bethesda si vede, però, in tutti gli oggetti che i programmatori hanno sparso per il vastissimo mondo di gioco. Per esempio, appena usciti dalle fogne noterete un piccolo molo di legno su cui sono presenti cinque bitte, i "sostegni" cui vengono annodate le corde per ormeggiare le barche. Bene, le corde sono arrotolate sulle cinque bitte in modo sempre diverso. Non si tratta dello stesso oggetto replicato cinque volte!

Dirigendoci verso la Città Imperiale, scorgiamo un tempio in rovina su uno piccolo isoletto. La nostra insaziabile curiosità ci porta a investigare e troviamo pane per i nostri denti: in un patto scellerato, un Orco e uno ladro si sono occampoti nelle rovine e, ovviamente, reagiscono molto male quando ci vedono. L'Orco ci attacca in corpo a corpo, mentre lo suo alleato ci bersaglio con l'arco. Dopo aver ucciso l'arciere, abbiamo duellato con l'Orco, che è stato finito da un lupo che passava da quelle parti e ha deciso che il pelleverde era più pericoloso del nostro eroe.

L'Intelligenza Artificiale di *Oblivion* è impareggiabile. I nemici reagiscono alla vostra presenza nel modo più realistico. Chi possiederà armi da lancio vi bersaglierà da lontano, evitando il contatto diretto e riparandosi dietro a casse o altri oggetti. La stessa vale per chi lancia incantesimi, mentre chi disporrà di armi da corpo a corpo cercherà di attaccarvi immediatamente, possibilmente da lato o da dietro. D'altra parte, esistono decine di abilità diverse, per ognuna delle quali potrete raggiungere livelli di esperienza sempre più elevati. Un Maestro in armatura leggera, per esempio, si potrà muovere quasi in silenzio con il "suo" tipo di protezione.

Un po' malconci, abbiamo deciso di rimandare l'esplorazione delle ravine (si tratta del tempio di Sarcen, se qualche avventuriero volesse saperlo) a un altro giorno. Siamo entrati a Imperial City e ci siamo diretti nel quartiere dei Mercanti, per disfarci dell'equipaggiamento che non ci interessava. Per uno straniero, Imperial City deve essere uno spettacolo mozzafiato, con le sue alte mura dall'architettura classicheggiante color alabastro, e con una miriade formicolante di persone, guardie e mercanti che circolano costantemente per le strade.

Imperial City, la più vasta delle sette città di *Oblivion*, contiene ben dieci "aree" diverse, ognuna grande, più o meno, come una città media di *Morrowind*. Il quartiere dei mercanti ospita oltre 30 negozi diversi, ognuno dedicato a una particolare attività. In ognuno c'è almeno un mercante, che ha una sua personalità e predisposizione nei vostri confronti. Tale atteggiamento varia secondo la vostra razza, classe e sesso, e a come vi comportate, ovviamente. Ogni negozio è pieno di oggetti disposti con gusto: dall'armaiolo potrete vedere un elmo "indossato" da un teschio, per esempio!

Soddisfatti degli acquisti, siamo andati all'Arena, dove abbiamo deciso di puntare parte del nostro magro bottino sulla squadra blu. Siamo poi saliti sugli spalti per assistere al mortale duello tra due gladiatori, e ogni colpo di spada veniva sottolineato dai boati della folla! Tra noi, ci siamo interrogati sulla possibilità, per nulla remota, di finire un giorno nella parte più bassa dell'arena, a combattere sulla sabbia per la nostra vita. Infine, incassata il premio, abbiamo deciso di visitare qualche altra città prima di cercare il luogotenente dell'Imperatore.

Il sistema di automappaggio di *Oblivion* è fantastico. Non solo la mappa apparirà man mano che esplorerete l'area in cui vi troverete, ma verranno aggiunti automaticamente i "segnali" per tutti i luoghi presenti: ogni singola casa, fontana, negozio e via dicendo verranno "salvati" su mappa. Quando sarete lontani centinaia di miglia, potrete cliccare su un luogo già visitato per tornare lì immediatamente, senza "perdere" ore di viaggio. Tuttavia, se dovrete visitare un luogo mai visto prima, sarete tenuti ad andarci a piedi, a cavallo, o con altri mezzi "magici". Per aiutare gli avventurieri in erba, i programmatori hanno deciso che i primi luoghi che visiterete per la "missione" principale del gioco potranno

ATTENOERE, PREGO!

Girando per il mondo esterno, non vi accorgerete nemmeno dei frequenti caricamenti: il sistema studiato da Bethesda è trasparente per il giocatore, che non si renderà conto di passare da una "zona" all'altra. Entrando in una città, invece, dovrete attendere qualche manciata di secondi per il caricamento della zona urbana, molto più ricca per via delle abitazioni, dei negozi e dei numerosissimi personaggi non giocanti, ognuno dei quali vivrà la propria vita (andando a mangiare, dormire, lavorare, e via dicendo). Entrare in un negozio prenderà solo qualche secondo di attesa.

■ Esistono esseri particolarmente malvagi, in *Oblivion*. Il giocatore, d'altra parte, può diventare un vampiro!

■ Una tipica scena di vita cittadina. Imperial City è davvero immensa, se pensate che è composta da ben dieci "zone" diverse.

OI CHE COMPUTER HO BISOGNO?

Per visitare le lande di Tamriel con soddisfazione avrete bisogno di un computer particolarmente potente: un P4 2,8 GHz con un una scheda 3D dell'ultima generazione, in grado di supportare gli shader 3.0, e una buona dose di RAM (almeno 1 GB). Scendendo al di sotto di questa soglia, potrete giocare comunque a *Oblivion*, rinunciando però alle risoluzioni più elevate, alle ombre e all'illuminazione in tempo reale, e ai dettagli resi possibili dagli shader più evoluti.

essere raggiunti direttamente con questo "viaggio immediato". Lo stesso varrà per le città principali dell'Impero.

Abbiamo visitoto Anvil e la splendida Brumo, dalle orchitetture quosi elfiche; abbiama ottroversoto le vie gotiche di Brovk, o sud. Abbiamo raggiunto Chydinol, vicino ollo frantiero di nord est, dove abbiama scaperta che un obilissimo pittore era sparita. Abbiamo esploroto il suo studio, scaprenda che era possibile entrare nel sua quodro e visitore un piccolo manda in cui lo schedo 3D dipingeva olberi, cieli e montagne impressianisti – uscirne non è stoto uno scherzo!

Seconda Pete Hines, vi aspettano oltre 250 quest, cantando quelle più complesse (ci ha rivelata che l'ultima per accedere alla Gilda dei Ladri è lunga circa due ore!) e quelle più immediate. Secondo Hines, chi giacherà a *Oblivion* in tutta fretta per risalvere la missione principale impiegherà non meno di 20-25 ore. Chi, invece, giocherà nel modo migliore (diciamo, "di ruolo"), potrà spendere nel manda di Tamriel oltre 200 ore! In questa paradiso di GdR incontrerete oltre 300 lacazioni diverse e circa 200 dungeon!

In un'oltra città ci siamo uniti ollo Gildo dei Maghi: abbiamo ricevuto uno missione, la prima di uno lungo serie. Davevamo trovore un membro dello Gilda sparita dallo circolozione. Abbiomo seguito la strada segnoto dollo bussola e siama arrivati molto velocemente alla caverna dove si era noscosto. Purtroppa, la valango di zombi presenti oll'interna ci ha fatta preferire uno fugo molto rapida!

La bussola nella parte bassa dello schermo segna, insieme ai punti cardinali, la posizione delle locazioni conosciute (città, caverne, torri, eccetera). Selezionando una missione tra quelle disponibili, apparirà un triangolo rosso che vi indicherà da che parte dovrete andare. Il sistema è intelligente: se sarete dentro un'abitazione in una città, vi indicherà prima la direzione dell'uscita più vicina della casa, poi le parte della città e successivamente il vostro obiettivo. A proposito, se entrerete in un dungeon e ne uscirete con dei mostri alle calcagna, questi vi seguiranno anche all'esterno!

Abbiamo quindi deciso di tornare alla quest principole. Arrivoti nella chiesa che aspitovo il luogotenente del nastro defunto Imperatore, siama entroti senzo indugio: sono bastati pochi minuti di esplorazione e domande al manoco ol primo piono per scoprire che il nastra obiettivo era ol piano di sopra. Lo obbiomo trovoto intento o leggere un libro. Dopo esserci presentati, gli abbiamo riveloto i dettogli della nostra missiane.

La cosiddetta "Radiant IA", l'intelligenza "radiante" di *Oblivion*, fa sì che non sala i persanaggi non giocanti (e ce ne sano a centinaia!) si comportino in modo realistico, andando cioè a dormire, a mangiare, a esercitarsi con le magie o a leggere un buon libro, ma che tengano sempre un comportamento logico e naturale nei vostri confronti. Il monaco guerriero di cui sopra si alzerà, sbloccherà la sua cassa e vi permetterà di prendere i suoi oggetti (prima, vi sarebbe saltata alla gola immediatamente!).

Scopriomo di dover roggiungere il figlia illegittimo dell'Imperatore, che, ignorondo le proprie origini regali, è diventoto un monoco nella città di Kwatch. Grozie ol "vioggio veloce", in un poio di clic siama davanti oi concelli dell'obitato. Con orrare, scopriomo che è sotta assedio do porte delle forze del Male. Un portole si è operto da pochi giorni in prossimità dello città e do esso sono scoturite decine di mostri provenienti do un mondo porollelo chiamata Oblivion. Il copo della "resistenzo" ci invito o entrore nel portale, mo gli invioti di Bethesdo ci chiedano di nan forlo, in quonto il manda "altreportole" deve rimonere un segreto fino ol momento della pubblicaziane del gioco, e dello recensione che troverete tro qualche mese su GMC. E chi siomo noi, per mettere in discussione il volere di questi abilissimi creotori di sogni? D'altra parte, si tratto di ottendere solo qualche mese, primo che i portoli si oprano del tutta e lo nostro vito venga invaso dalle meraviglie di questo copolovoro.

L'uomo della grafica John Carmack

Il genio responsabile di *Doom* e *Quake* parla di id, e del futuro del computer.

I leader non seguono le regole, le creano – e John Carmack non fa eccezione. La leggenda vuole che il geniale fondatore di id Software sia solito programmare tutta notte o quasi. Non c'è da stupirsi, quindi, se ha scelto di essere intervistato all'una del mattino, quando più o meno chiunque altro preferirebbe essere lasciato in pace.

La carriera di Carmack è stata stupefacente fin dall'inizio, grazie alla sua abilità nel trovare nuove strade per risolvere i problemi legati alla programmazione. Uno dei suoi primi esperimenti fu quello di scrivere una routine per lo scorrimento orizzontale per i sistemi grafici del PC. Tanto per ridere (e dimostrare il potenziale del suo codice), Carmack e l'amico Tom Hall riprodussero l'intero primo livello di *Super Mario Bros 3*, nel giro di una sola notte. Proprio quella routine di scorrimento formò, in seguito, la base di *Commander Keen*, il primo gioco di id Software, cui sarebbero seguite le serie di *Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*.

Al giorno d'oggi, lo stesso tipo di curiosità da cui è nato lo scrolling orizzontale ha portato Carmack a cimentarsi con il tutt'altro che potente mondo dei videogiochi per telefonino, scrivendo una conversione di *Doom* per il puro gusto di farlo. Come la prima volta, però, il suo lavoro potrebbe avere delle ripercussioni sul mondo dei videogiochi in generale; ripercussioni di cui John è più che disposto a discutere.

La voce di John Carmack è incredibilmente controllata e precisa. Le risposte non sembrano solo meditate, ma progettate, e parla dei problemi di id e del PC senza tentare di sviare né confondere. È un personaggio affascinante: non interessato solo alla tecnologia, ma anche al game design e alle scelte finanziarie.

Il mondo associa John Carmack alla tecnologia, piuttosto che al game design. Lo trovi giusto?

John Carmack Credo che molti pensino a id in termini di tecnologia invece che di design, ma è una prospettiva superficiale, che trascura molti dettagli importanti. La progettazione di un gioco non è necessariamente l'accumulo di "cose". Anzi, buona parte del lavoro di design consiste proprio nel decidere quello che non serve. La semplicità può essere bella ed elegante e ciò ha dato il successo a tanti giochi di id. Effettivamente, usare gli elementi giusti invece di buttare dentro tutto quanto è un elemento del design.
Da ingegnere, cerco di applicare questo tipo di concetti alla progettazione dei giochi. Come piattaforma, i telefonini incoraggiano tale modo di pensare, perché non hai risorse infinite o quasi a disposizione.

Qual è il tuo peso nella decisione di ciò che deve entrare in un gioco id?

JC Internamente, *Quake 3* era considerato il mio gioco. È stato il prodotto id cui ho giocato e che mi è piaciuto di più, ma, in effetti, è stato uno dei nostri titoli di minor successo. Trovo attraente il suo minimalismo specializzato, ma probabilmente non è la direzione giusta per un produttore di videogiochi di grosso calibro.
Quindi, non ho un grosso peso. Non più. Dopo *Quake 3* ho fatto un passo indietro dalla sezione design per quanto riguarda il PC, perché non sono in sintonia con chi costituisce il nostro mercato attuale. Mi sono reso conto che la mia "etica del design semplificato" non è precisamente quello che il mercato vuole. Non pongo più il veto a ciò che deve essere aggiunto al progetto del gioco. Questa è, probabilmente, una delle ragioni per cui *Doom* ha richiesto più tempo per essere completato, ma il risultato è un titolo più ricco.

id ha sempre creato sparatutto in prima persona, fin dai primissimi titoli shareware. Cosa ti piace così tanto del genere?

JC Una volta che decidi di passare dal 2D al 3D, la scelta fondamentale è fra prima e terza persona. Secondo me, la differenza fondamentale è che la prima persona è più coinvolgente, puoi avere un effetto più viscerale, mentre la terza persona è più cinematografica. Direi addirittura che, forse, la terza persona potrebbe essere un genere più popolare, perché hai una sterminata eredità cinematografica su cui basarti, ed è un'esperienza maggiormente legata alla narrativa che al gioco. Tuttavia, i titoli in terza persona in cui il personaggio è nella parte bassa dello schermo non sono così forti, per ragioni di gameplay. Non hanno troppo impatto, né consentono al giocatore di fare molto. Ovviamente, molte case hanno successo con i loro prodotti in terza persona, ma non trovo che id (o gli individui che la compongono) abbia la filosofia cinematografica che ci permetterebbe di realizzare un gioco in terza persona realmente epico.

E allora, come mai giochi per telefonini?

JC È iniziato come qualcosa di divertente

da fare, che ritenevo interessante, e per cui sono anche riuscito a trovare una giustificazione economica. Di recente, ho acquistato un telefonino e ho visto che poteva far girare Java. Java è una piattaforma aperta, quindi era semplice fare un salto su Internet, prendere i kit di sviluppo e mettere insieme qualche piccola applicazione. Ho provato a cincischiarmi con qualche idea e mi sono detto: se è semplice, dato che è ovviamente una piattaforma limitata, potrebbe essere ragionevole creare qualcosa.
Ho trascorso qualche tempo pensando a cosa potesse girare su un telefonino. Questo non va nella maggior parte dei giochi in circolazione: prendono qualcosa che funziona su un'altra piattaforma, e lo strizzano fino a farlo stare sul cellulare, senza alcun interesse per ciò che funziona realmente dal punto di vista dell'utente. Ho esplorato un certo numero di concetti diversi, ma alla fine mi sono assestato sull'uso di un motore 3D, perché è una delle cose che mi piace fare. Sapevo che non sarebbe stato possibile realizzare una conversione diretta, ma si poteva comunque sfruttare il 3D, offrire una parte dell'immedesimazione concessa da un mondo tridimensionale e renderlo giocabile con il pollice. Dunque, ho deciso di avere questa interfaccia stile GdR.
All'epoca, pensavamo al fatto che stava per uscire il film di *Doom* (negli USA e in Gran Bretagna ha debuttato negli ultimi mesi del 2005 – N.d.R.) ed era piuttosto triste che non ci fosse nessun titolo per PC o console pronto per debuttare in contemporanea alla pellicola, semplicemente perché i cicli di sviluppo erano troppo fuori fase perché potesse succedere. Fortunatamente, mi sono reso conto che sarei stato in grado di preparare qualcosa per i cellulari nel giro di pochi mesi. Ho messo giù un abbozzo in un paio di week-end di lavoro, poi l'ho passato a Fountainhead Entertainment, la società di mia moglie, e il tempo di sviluppo complessivo è stato solo di quattro mesi.

È stato divertente questo cambio di ritmi?
JC Certo, è stato splendido! È stato come tornare indietro nel tempo di una dozzina d'anni. Dopo essere passato per il processo di sviluppo, mi sono trovato a diventare un supporter piuttosto accanito dei telefonini come piattaforma di sviluppo, alla luce della possibilità che offrono di essere un tantino più creativi per ciò che riguarda il design dei giochi. L'ambiente dei PC e delle console è avverso al rischio, perché si parla di milioni e milioni di dollari di budget per gioco, e la decisione sbagliata può distruggere una società. Quando si tratta di qualcosa che può essere realizzato con qualche decina di migliaia di dollari, invece di decine di milioni, diventa plausibile tentare nuovi stili o cimentarsi con un'idea particolare.
L'altro grosso vantaggio, che manca nel mondo PC, è la rapida evoluzione. Puoi realizzare un progetto, iniziare a distribuirlo, imparare la lezione e metterti subito a scrivere qualcosa di migliore. Per esempio, il successore di *Doom RPG*, una specie di GdR fantasy basato sullo stesso motore, è superiore. Siamo stati in grado di imparare molte cose dai play-tester e siamo riusciti ad applicarle tutte. Sono piuttosto eccitato dalle possibilità che si aprono.

Di cosa si sta occupando id, al momento?
JC Abbiamo dovuto completare *Quake 4* per PC, il che è stato piuttosto complesso, e mettere il materiale per Xbox 360 in mano a Microsoft per i controlli, così da averlo disponibile anche per il lancio della console.

Ti stai occupando di un nuovo motore di rendering?
JC Sì. Nell'ultimo anno ho lavorato a intermittenza a nuove tecnologie di rendering, per il nostro nuovo progetto interno – che non abbiamo ancora annunciato pubblicamente. Stiamo sviluppando contemporaneamente per PC e Xbox 360 e vorremmo uscire anche su PlayStation 3, ma non è ancora una piattaforma abbastanza matura per poterci lavorare a fondo.

Ogni motore di gioco ha un certo aspetto. I titoli del periodo di *Quake 3* hanno un sistema di illuminazione e texture simile, così come quelli dell'epoca di *Doom 3*, a causa del tipo di bump mapping e normal mapping. Riesci a predire fin dall'inizio come sarà l'aspetto di un nuovo engine?
JC Di solito, quando mi metto a prendere le decisioni tecniche, non ho idea di cosa ne verrà fuori. Questo dipende dal fatto che si deve capire cosa funziona e quali idee ti vengono. Vale la pena di menzionare che il nuovo engine avrà un aspetto caratteristico, centrato sulle texture uniche.
C'è un argomento su cui mi tocca litigare anno dopo anno. A ogni generazione, qualcuno salta su e dichiara cose tipo: "Le texture e le geometrie procedurali e sintetiche sono la nuova frontiera". L'ho sentito dire per le ultime tre generazioni di console – non era vero, e non lo sarà neanche per questa generazione. La gestione di grandi insiemi di dati è sempre la cosa migliore da fare. Molte delle tecnologie a cui stiamo lavorando si occupano proprio di questo – sia la gestione per l'uso in tempo reale dei dati, sia quella per rendere più efficace la creazione dei contenuti. Credo che ciò permetterà di ottenere un aspetto notevolmente più bello di quello della generazione attuale.

Riusciresti a descrivere che aspetto avrà in termini comprensibili per un profano?
JC Quando inizierete a vedere schermate di giochi progettati come questo, sarà ovvio che si tratterà di una nuova generazione. Non sono certo di quanto sia evidente, ma *Quake Wars: Enemy Territory*, il gioco di cui si sta occupando Splash Damage, impiega una tecnologia intermedia, chiamata Megatexture. Alcune delle loro schermate stanno iniziando a mostrare cosa vorrà dire l'uso di texture uniche su ogni oggetto. Abbiamo una combinazione interessante di tecniche – loro hanno usato una sintesi procedurale offline per generare la base del terreno e io ho creato una tecnologia che permetta agli artisti di aggiungere dinamicamente elementi in tutti i canali del gioco. Stiamo iniziando a vedere dei risultati spettacolari, man mano che aumenta l'abilità di tutti quanti nell'usare questi nuovi strumenti. Il lavoro che stiamo svolgendo a id è il passo successivo, con un sistema di texturing del terreno applicato su tutto quanto.

> "Buona parte del lavoro di design consiste nel decidere quello che non serve"

Per citare Gabe Newell, amministratore delegato di Valve, che parla della prossima generazione di processori e console, e di quello che significano per il mondo dei videogiochi: "I problemi legati al fare andare le cose su processori multipli non sono stati risolti. Abbiamo articoli accademici, ma nessuna applicazione nel mondo reale". Sei d'accordo con lui?
JC La differenza tra prestazioni teoriche e reali a livello di CPU sta crescendo molto in fretta. Tanto per dire, su una normale console Xbox puoi ottenere una percentuale davvero grande delle prestazioni teoriche senza sforzarti troppo. La PlayStation 2 è sempre stata un problema, per i suoi processori multipli, ma le nuove generazioni, come Cell e Xbox 360, peggiorano il tutto.

GLOSSARIO
Bump mapping > Metodo per dare un aspetto più dettagliato e in rilievo a una texture, applicandovene una seconda.
Illuminazione unificata > Il sistema che permette alle luci dei livelli di *Doom* di muoversi e tremolare. In inglese, Global Illumination.
Texture procedurali e sintetiche > Invece di costringere gli artisti a disegnare le texture, il computer può occuparsi di generarle a partire da semplici porzioni di codice.
Megatexture > Un gioco come *Battlefield 2* usa migliaia di piccole texture per delineare il mondo. L'ultimo motore di Carmack permette agli artisti di disegnare una gigantesca superficie, che coprirà chilometri di terreno. Il potenziale artistico di tale tecnologia è altrettanto gigantesco.
Sintesi procedurale offline > Generazione automatica del terreno, basata su un'equazione.
Giga-flop > Un miliardo di operazioni al secondo.
Tera-flop > Mille miliardi di operazioni al secondo.

***Doom RPG* è un ritorno nostalgico ai corridoi della vecchia base Phobos.**

■ Diventare padre non ha cambiato la vita di John Carmack, equamente divisa tra programmazione, razzi e la sua collezione di Ferrari.

Possono vantare valori incredibili in termini di Giga-flop o Tera-flop, eccetera, ma se provi a sviluppare in modo normale, sono significativamente più lenti di un moderno PC di fascia alta. Soltanto con grossi cambiamenti architetturali si possono ottenere miglioramenti anche leggeri rispetto al PC, figuriamoci arrivare alle prestazioni teoriche. Solo applicazioni banali o progettate esplicitamente allo scopo sono in grado di ottenere le prestazioni che vengono citate. I sistemi grafici, invece, sono molto meglio. I calcoli relativi alla grafica hanno un parallelismo naturale implicito e le capacità di PlayStation 3 e Xbox 360 sono notevoli sotto questo punto di vista - per quanto, non così tanto superiori a quelle di un PC, che però costa di più.

"Chi realizza giochi PC sta cercando di creare prodotti che richiedano un abbonamento o una connessione a Internet"

Xbox 360 è la piattaforma di sviluppo primaria per id, adesso?
JC (pausa) Probabilmente lo sarà. Ora come ora, stiamo sviluppando il gioco su 360. Quando dovevo fare grossi cambiamenti all'architettura, solitamente lo facevo sul PC, ma sembra che Xbox 360 sarà il nostro prossimo obiettivo. Tutti i nostri strumenti sono su PC e il gioco gira su PC, ma probabilmente tutto lo sviluppo delle meccaniche e i test saranno fatti su Xbox 360. È un sistema di sviluppo davvero piacevole.

Recentemente, il tuo collega Tim Willits ha detto che id è stata seriamente colpita dalla pirateria. Questo ha influenzato la vostra decisione di spostarvi a Xbox?
JC Il mercato PC in generale sta venendo devastato. Todd (Hollenshead - amministratore delegato di id Software) ha menzionato una statistica - l'anno scorso, il PC ha fatto la metà dei profitti lordi di tre anni orsono. Sono cifre brutte. Chi realizza giochi PC sta cercando di creare prodotti che, in un modo o nell'altro, richiedano un abbonamento o una connessione a Internet.

Lo spostamento verso Xbox cambia in qualche modo il tuo supporto al mondo Open Source?

■ Nonostante i progetti su console e cellulari, Carmack ci ha assicurato che id continuerà a sviluppare anche per PC.

Sei praticamente idolatrato in quella comunità per il modo in cui hai permesso di lavorare sui tuoi motori di gioco.
JC Rende meno prioritario strutturare le cose in modo tale che possano essere modificate facilmente. Ritengo, comunque, che nel mondo PC ci sia già stato un declino della scena dei modder. Man mano che i progetti sono diventati più complessi, i Mod si sono rarefatti, perché i gruppi hanno avuto bisogno di conglomerarsi in questi super-gruppi per riuscire a tirare fuori qualcosa. Guardando al passato, ritengo che *Quake* abbia rappresentato l'età dell'oro del modding. Era ancora tutto abbastanza grezzo da non richiedere un art director per produrre un Mod significativo. È triste, ma è il modo in cui le cose si sono evolute. Probabilmente, le nostre versioni PC continueranno sempre ad avere grosse possibilità di modifiche. Pubblicheremo importanti porzioni di codice sorgente, perché il pubblico possa cambiarle come preferisce. Intendo continuare con la mia politica di pubblicazione del codice completo dell'engine, un po' dopo l'uscita del gioco successivo. Un anno dopo la pubblicazione del nostro prossimo titolo, potrei certamente offrire il sorgente di *Doom 3*.

Quando crei una tecnologia, sviluppi capacità specifiche per il gioco, oppure è solo una questione di vedere cosa riesci a far fare al processore?
JC È una via di mezzo. Non ti metti a creare tecnologie per il gusto di farlo. La gente che ha sviluppato motori 3D senza un gioco non ha dato vita a prodotti di gran successo. È necessario adattare il progetto a ciò che si cerca di ottenere. Ci sono sempre i casi in cui puoi dire: "So che vogliamo che il gioco abbia queste situazioni all'aperto, o queste in interni," e cerchi di scrivere per ottenere quegli effetti, ma scopri che qualcosa potrebbe essere più difficile del previsto, oppure potrebbe venirti un'idea nuova, che poi fluisce nel design del gioco.
Abitualmente, cambiamo marcia nel processo di sviluppo quando compare un'opportunità davvero buona. Non ci incaponiamo sulle cose, dicendo: "Questo è scritto sulle specifiche e quindi è quello che facciamo". Se compare una nuova opportunità, tentiamo di afferrarla, ma solitamente è la tecnologia che viene creata in base a quanto cerchiamo di fare con il gioco.

Ci sono state opportunità di questo tipo nel corso dello sviluppo di *Doom 3*?
JC Quando abbiamo finito con *Quake 3* c'erano vari rami della tecnologia che consideravo potenzialmente utili per il motore successivo. Uno era il texturing unico delle superfici, altri erano il bump mapping e l'illuminazione unificata, che sono poi finiti in *Doom*. La decisione presa all'epoca fu che qualcosa che offrisse schermate di qualità inferiore, ma un ambiente più dinamico, avrebbe condotto a un gioco migliore. Ora che la tecnologia è progredita posso avere entrambe le cose, con texturing unico e ambiente completamente dinamico.

Ti manca mai lo shareware?
JC Credo che il mondo dei cellulari mi stia dando una parte delle sensazioni che non provavo più dai vecchi tempi. Mi sto divertendo a lavorarci sopra. Ora, Fountainhead si occupa della maggior parte del lavoro sui titoli, ma è una situazione che mi permette di andare lì e scrivere qualche pezzo centrale della tecnologia e, grazie a questo, indirizzare il design. Passo più o meno un giorno alla settimana sulla gestione di quel progetto. È piuttosto piacevole - il modo in cui ho scritto entrambi gli elementi principali della tecnologia per questo progetto è stato andare in vacanza con moglie, figlio e laptop e applicarmi a qualcosa mentre loro facevano qualcos'altro. È stato gradevole e ha un sacco di potenzialità. Lo shareware ha preso piede, portando Id a una posizione di notevole influenza e il mercato dei videogiochi per cellulari è simile. È un ambiente interessante per il design, per la tecnologia, e potrebbe anche diventare interessante dal punto di vista economico.

Hai menzionato il fatto di essere diventato padre. Questo ha cambiato le tue priorità?
JC Non molto. Mia moglie è di grande sostegno per tutto quello su cui sono impegnato e sto lavorando direttamente con lei a Fountainhead sui titoli per cellulare, il che è piuttosto divertente - abbiamo la nostra piccola ditta a conduzione familiare. Ora "perdo" la domenica, per il Giorno Della Famiglia con mia moglie e mio figlio, ma i miei obiettivi e quello a cui lavoro sono rimasti per la maggior parte uguali.

Secondo qualcuno, l'arrivo di un figlio sconvolge la vita. Un pargoletto è in grado di cambiare tutto...
JC (ridendo) Mia moglie è stata abilissima nell'evitare che la mia vita venisse distrutta. GIOCHI COMPUTER

Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Finalmente, ATI ha lanciato il CrossFire con le schede di nuova generazione, dimostrando la validità della propria tecnologia. Ovviamente, un sistema con due schede video ha bisogno di spazio per essere "arieggiato" a dovere. Di conseguenza, Pape si è messo alla ricerca di un case adeguato a queste esigenze. Dopodiché, si è rilassato collegando a questo mostro joypad a volanti, con i quali ha testato i giochi recensiti su questo numero.

QUANDO UN CORE È POCO...

FINO a ora, i processori Dual Core non erano particolarmente interessanti per i videogiocatori; pur capaci di ottime prestazioni, costavano più delle CPU standard, senza offrire aumenti di velocità nella gestione dei motori grafici più esigenti.

Come se non bastasse, gli esemplari più veloci, come gli Athlon 64 FX, rimanevano ancorati alla collaudata architettura a core singolo. Ma la situazione è cambiata: l'Athlon 64 FX-60, ultimo gioiellino di AMD, è il primo Dual Core veramente competitivo con i videogiochi, grazie alla sua frequenza di 2,6 GHz. Non siamo tanto lontani dal record dei 2,8 GHz del predecessore, l'FX-57, che solo in rarissimi casi può dimostrarsi leggermente più veloce. Ma l'FX-60 non è solo capace di macinare dati eseguendo i programmi a velocità stellari: finalmente, permette di lanciare due applicazioni particolarmente pesanti contemporaneamente. E non ci riferiamo solamente a ipotetici, quanto poco diffusi, casi in cui vi massacrate online a *Quake* mentre codificate in DivX i filmini delle vacanze: potete finalmente usare il PC come un server e sfruttare al meglio il RAID (quasi tutte le schede madri che lo supportano gravano sul processore centrale per la gestione dei due dischi fissi).

Sono necessità da vero maniaco del computer, non certo fondamentali per buona parte dell'utenza o dei giocatori, i quali possono divertirsi alla grande anche con configurazioni meno spinte. Ma sono certo che, entro breve, la tecnologia Dual Core darà i suoi frutti anche per i soli giocatori. D'altra parte, sia Xbox 360 sia PlayStation 3 si basano su core multipli. Di conseguenza, i programmatori inizieranno presto a cambiare il proprio approccio allo sviluppo, concentrandosi su tali peculiarità, che diventeranno comuni anche sui nostri amati computer nel futuro più o meno prossimo. Non sappiamo ancora quando, né come verranno sfruttati i multi-core, ma la strada è sicuramente quella. Anche perché salire con le frequenze o migliorare l'efficienza delle CPU in altre maniere diventerebbe troppo complesso, per lo meno volendo mantenere la compatibilità con i processori e i programmi del passato. Questo è un aspetto fondamentale nell'ambito dei computer, che al contrario delle console, non possono tagliare definitivamente i ponti con il passato o affidarsi all'emulazione per svolgere certi compiti.

"La strada è sicuramente quella dei multi-core"

Finalmente un Dual Core attraente per i giocatori. Costa molto, ma offre prestazioni da favola, sia in multitasking, sia in ambito videoludico.

Se, quindi, ora i Dual Core, soprattutto quelli più veloci come l'FX-60, rimangono uno sfizio per i giocatori pronti a investire parecchi soldi nel proprio hobby, sono certo che entro breve chiunque potrà godere dei vantaggi senza temere per il proprio conto in banca.

SAITEK P990 DUAL ANALOG e P2900 WIRELESS

Produttore: Saitek
Distributore: Saitek
Internet: www.saitek.com
Prezzo: € 18,50 (P990); € 23,50 (P2900)

Caratteristiche Tecniche
Leve analogiche: 2
Pulsanti: 12
Connessione: USB (P990); Wireless (P2900)

IL joypad è uno strumento che, entro breve, acquisterà sempre più importanza nelle configurazioni per i giocatori. L'uscita di Xbox 360, con molta probabilità, porterà a un elevato numero di titoli sviluppati in contemporanea sulle due piattaforme e a conversioni che richiederanno un joypad per essere godute al meglio. E non solo di giochi tipicamente da "salotto": anche degli sparatutto in prima persona potrebbero trarre giovamento della presenza di un pad. Non tanto per la precisione, dal momento che sotto questo profilo l'abbinata mouse tastiera è tuttora imbattuta, quanto per "comodità".

Halo e il suo seguito, per fare un esempio, sono stati concepiti avendo in mente un particolare sistema di controllo, e affrontare queste sfide diversamente non garantirebbe la stessa esperienza cui hanno pensato i programmatori. Saitek cerca di farsi trovare preparata e ha deciso di contrastare l'uscita del Controller Xbox 360 per Windows con una nuova linea di periferiche di gioco.

In particolare, analizziamo il P990 e il P2900, identici tranne che per la connessione: a filo nel primo caso, wireless nel secondo. Si tratta di periferiche dotate di due levette analogiche, un D-Pad (la croce direzionale) e 12 pulsanti, quattro dei quali a spalla. Una peculiarità è la presenza di una funzione "FPS", attivabile tramite l'apposito tasto, che autoconfigura il joypad per i comandi tipici di uno sparatutto in prima persona. Praticamente, con la leva sinistra si controlla il movimento orizzontale e laterale del personaggio (corrispondente ai tasti W, S, A, D), mentre con quella destra viene emulato il mouse, e di conseguenza si controlla lo sguardo. Il tutto funziona adeguatamente, ma bisogna considerare che, a oggi, gli FPS per PC sono ancora tarati sul "vecchio" sistema di controllo, quindi difficilmente riuscirete a "camperare" adeguatamente nelle partite a *CounterStrike*. I due joypad si sono comportati molto meglio con titoli più consoni a tale controller, come *BloodRayne 2*, i vari *Tony Hawk* e l'immancabile *Pro Evolution Soccer*.

■ Il pulsante FPS permette di adattare i comandi a quelli tipici degli sparatutto in prima persona, senza dover configurare alcunché.

> "Non condividiamo la scelta di mettere sei pulsati sulla parte destra"

Le levette analogiche risultano piuttosto precise, così come il D-Pad, che a dispetto delle dimensioni forse esagerate, si è rivelato di ottima fattura, dimostrandosi perfetto per l'emulazione dei vecchi giochi per SNES e altre macchine meno recenti.

Non è tutto oro quel che luccica, però, e non condividiamo la scelta di mettere sei pulsati sulla parte destra della periferica: per farceli stare, è stato necessario ridurne le dimensioni e avvicinarli fin troppo alla leva analogica, con la conseguenza che spesso si schiaccia il pulsante errato, se non più di uno contemporaneamente. Anche dopo parecchie ore di pratica, è difficile farci l'abitudine. L'unica pecca in una periferica che, per il resto, si rivela piuttosto buona, soprattutto in versione wireless.

Sicuramente non siamo all'altezza del Controller Xbox 360 per Windows, che tra l'altro diventerà lo standard "de facto" anche come disposizione dei pulsati, però chi desidera ardentemente un joypad senza fili, può fare qualche pensierino sul 2900. I prezzi particolarmente bassi li rendono in ogni caso un affare.

Due joystick economici ma ben costruiti. La disposizione dei tasti può risultare scomoda, ma per il resto non ci si può lamentare. Peculiare la presenza della funzione FPS, con cui emulare l'accoppiata mouse+tastiera.

8

COOLERMASTER STACKER 830

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 190

I vecchi modelli di Stacker sono considerati fra i migliori case per computer. Hanno la peculiarità di adattarsi anche a chi preferisce contenitori sobri, hanno spazio da vendere al loro interno e sono studiati per offrire una circolazione dell'aria ottimale. Eravamo quindi molto curiosi di vedere in cosa differisse il nuovo modello, denominato 830.

Premettiamo che non è certo una componente economica e nel prezzo di circa 200 euro non è nemmeno compreso un alimentatore. Può sembrare un'esagerazione, specialmente se si considera che non è dotato di neon, finestre laterali o altri vistosi orpelli, ma dobbiamo ammettere che si tratta di denaro ben speso, nonché di un investimento che si rivelerà duraturo: lo Stacker 830 è, infatti, compatibile sia con lo standard ATX, sia con il BTX. Se dunque quest'ultimo si affermerà in futuro, non sarà necessario cambiare anche il case. Una volta estratto dal suo involucro, si nota subito un'altezza leggermente inferiore ai suoi "antenati". È stato eliminato l'alloggiamento per il secondo alimentatore, una caratteristica interessante che, però, sospettiamo non fosse molto utilizzata: l'impiego di due PSU ("power supply unit", ovvero gli alimentatori) ridondanti, difatti, è tipico dei server, più che delle macchine da gioco. Nonostante le grate traforate poste ai lati, sul frontale e sulla zona superiore, non si ha l'impressione di un prodotto fragile, e la sua robustezza è confermata dall'elevato peso. Le succitate grate non sono una concessione estetica per far intravedere eventuali luci interne, ma servono per favorire l'areazione. Anche i cassettini sul frontale sono di alluminio traforato, sempre allo stesso scopo. Coolermaster si limita a offrire due silenziose ventole da 120 mm, una disposta sul lato anteriore e l'altra su quello posteriore, come prevede qualsiasi case ben construito, ma lo Stacker permette di alloggiarne molte di più: sul lato superiore, per esempio, è presente un'ulteriore apertura, già dotata di filtro per la polvere, che ne può alloggiare una da 120 mm, e all'interno è presente una struttura di plastica che ne può alloggiare altre quattro, della stessa dimensione.

Nonostante le dimensioni mastodontiche, il nuovo Stacker è piuttosto elegante.

"È compatibile sia con lo standard ATX, sia con il BTX"

In totale, è possibile arrivare a un massimo di nove ventole, che possono tornare utili nel caso di configurazioni particolarmente spinte. Le grosse dimensioni dei dispositivi permettono di muovere molta aria anche a bassi regimi di rotazione, il che contribuisce a mantenere il livello di inquinamento acustico molto basso.

Abbiamo di fronte, insomma, un case capiente, silenzioso, ottimamente raffreddato e compatibile anche con BTX. A questo si aggiunge una comodità di utilizzo senza pari: la larghezza e la profondità superiori alla norma permettono di montare e smontare cavi e periferiche senza doversi improvvisare contorsionisti, e qualsiasi parte può essere rimossa senza ausilio di strumenti, semplicemente operando su piccole leve o parti a incastro. Se solo costasse di meno...

Un case da sogno! È enorme, ma studiato per raffreddare in maniera ottimale anche le configurazioni più bollenti del momento. È anche compatibile con il formato BTX, quindi si tratta di un investimento sul lungo termine. 9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

ASUS METTE IL TURBO

Asus, probabilmente ispirandosi al successo di vendita dei prodotti Acer griffati Ferrari, ha annunciato una serie di notebook caratterizzata dal logo delle note vetture Lamborghini. Destinati alle fasce dei desktop replacement e degli ultraleggeri, i nuovi portatili saranno disponibili in versione gialla o nera, così come i bolidi Diablo e Murciélago dell'azienda italiana. Adotteranno, inoltre, schermi widescreen e tutta la gamma dei processori Intel, compresi i prossimi Pentium Core, i successori degli attuali Pentium M.

ARRIVA IL BLU-RAY

I costosi lettori di dischi Blu-ray venduti da Sony in giappone non sono più soli. Pioneer ha infatti presentato al CES di Las Vegas il primo masterizzatore per PC in grado di leggere e scrivere sui supporti ottici da 50 GB, che dovrebbero trovare ampia diffusione con l'arrivo della PlayStation 3. Il BDR-101A è un'unità ATAPI capace di raggiungere, in fase di scrittura sui dischi Blu-ray, la velocità di 2x, equivalente a 9 MB al secondo. Il prodotto di Pioneer è compatibile anche con i più tradizionali DVD+R e +RW, ed è dotato di 8 MB di memoria buffer. Il prezzo di questa pionieristica periferica, che sarà disponibile nei negozi a partire dal mese di aprile, non è stato ancora reso noto.

UN GIGANTESCO DELL

Apple non può più vantarsi di essere l'unica produttrice di monitor capaci di superare la risoluzione massima consentita dallo standard

LOGITECH DRIVING FORCE EX

Produttore: Logitech
Distributore: Logitech
Internet: www.logitech.it
Prezzo: € 99

Caratteristiche Tecniche
Assi: 6
Pulsanti: 14
Force Feedback: Sì
Sistemi supportati: PC; PlayStation 2

Il Driving Force EX è quasi interamente realizzato in plastica, ma l'impugnatura è gommata.

PER quanto il mercato dei giochi di guida e delle simulazioni automobilistiche sia piuttosto florido in questo periodo, i produttori di hardware non sembrano interessati a rendere disponibili molte periferiche adeguate. Non ci riferiamo solamente a volanti di altissima qualità, studiati per controllare al meglio le simulazioni più verosimili, ma anche a modelli più economici, magari non precisissimi, seppur adeguati a titoli più semplici, come i vari *Need for Speed* e *TOCA Race Driver*. Fortunatamente, ci sono le periferiche per console.

Sembra strano che un appassionato di PC debba prendere in prestito periferiche di derivazione meno "nobile" (di solito accade il contrario, cioè si cerca di interfacciare ottimi volanti per PC con macchine quali PlayStation 2 o Xbox), ma è proprio così. Stanno vedendo la luce una serie di volantini non molto costosi, compatibili sia con la PlayStation 2 sia con il PC. Alcuni di questi sono veri e propri modelli da battaglia, particolarmente economici, ma qualitativamente pessimi, altri invece potrebbero non sfigurare sulle scrivanie dei più fissati appassionati di simulazione.

Sui forum, italiani e non, si fa un gran parlare del Driving Force Pro e dei suoi 900° di rotazione (un valore da record!). Nell'attesa di riceverne un esemplare per la recensione, testiamo il fratello minore, il Driving Force Ex. Si tratta di un'unità in plastica, dalle dimensioni piuttosto contenute e adatta a essere tenuta fra le gambe stando seduti sul divano; tuttavia, è anche dotata di un sistema di aggancio che permette di ancorarla a una scrivania. Pur non risultando fra i migliori per quanto concerne la comodità e la robustezza (anche in questo caso il materiale è plastica), si rivela abbastanza efficiente. La pedaliera non fa eccezione per qualità costruttiva, mentre la ruota è gommata sulle zone dove posano le mani, risultando comoda da impugnare, anche quando queste iniziano a sudare dopo parecchio tempo passato alla guida. Pur nascendo come volante per console, il Driving Force supporta non solo la vibrazione, ma veri e propri effetti di Force Feedback. Il motorino non è potentissimo, ma svolge sufficientemente bene il suo compito, offrendo scossoni abbastanza violenti quando l'occasione lo richiede e suggerendo dolcemente il comportamento della vettura in situazioni meno estreme. Abbiamo voluto metterlo alla prova anche con simulazioni complesse, come *rFactor*, *GTR* e la serie *F1* di EA Sports, rimanendo positivamente colpiti dalla precisione e dal ritorno di forza. Non aspettatevi di fare tempi incredibilmente bassi, però: i pedali sono troppo inclinati e non abbastanza precisi per "pennellare" al meglio gas e freno, e il limitato angolo di sterzo non è il massimo per correggere i piccoli errori di rotta. Il cambio a farfalla è analogico (in modo da essere usato anche per controllare acceleratore e freno, rinunciando alla pedaliera) e non permette di cambiare marcia con l'immediatezza necessaria a bruciare gli avversari nelle staccate al limite.

> "Abbiamo voluto metterlo alla prova anche con simulazioni complesse"

Siamo, in ogni caso, anni luce avanti alle economicissime periferiche per console e la qualità è adeguata alla spesa necessaria per portarsi a casa il Driving Force Ex. Se volete avvicinarvi per gradi al mondo delle simulazioni di guida è un buon punto di partenza, mentre se vi limitate a giochi arcade, ne rimarrete pienamente soddisfatti.

Il Driving Force Ex è preciso e sensibile. I materiali di costruzione non sono tra i più nobili, ma, considerato il prezzo, è indicato per avvicinarsi al mondo delle simulazioni senza spendere molto.

7

DVI. Dell, infatti, ha presentato il 3007WFP, un LCD da 30 pollici di diagonale che, adottando il formato widescreen, ha una risoluzione nativa di 2560x1600 pixel. Per essere sfruttato appieno, il gigantesco Dell necessita di una VGA completa di doppio DVI transmitter, come quello presente nei Radeon X1800, ma offrendo un tempo di risposta dei cristalli di 14 ms, una luminosità di 400 cd/m e un contrasto di 400:1 è capace di elevare esponenzialmente la spettacolarità dei giochi. Il prezzo della periferica, acquistabile anche separatamente dai noti PC dell'azienda, sarà prossimo ai 2.000 euro.

UN NUOVO RAPACE

I Raptor, gli unici dischi Serial ATA operanti a 10.000 RPM, hanno oggi un nuovo, più capiente esponente. Il WD1500ADFD non solo può immagazzinare 150 GB di dati, ma è munito di 16 MB di memoria buffer e algoritmo NCQ. Con una latenza di 3 ms, un tempo di accesso medio di 4,6 ms e una velocità massima di trasferimento pari a 1,5 GB al secondo, il nuovo Raptor è lievemente più veloce e silenzioso dei suoi predecessori, generando solo 36 dB a piena attività. Curiosamente, l'ultimo Raptor non impiega l'interfaccia SATA 300, ma la più lenta SATA 150 che, viste le capacità dell'unità, probabilmente si tramuterà in un collo di bottiglia in presenza di configurazioni RAID. Le prime unità WD1500 vengono vendute online al prezzo di 320 euro.

ATI CROSSFIRE X1800 XT

Produttore: ATI
Distributore: ATI
Internet: www.ati.it
Prezzo: € 139 la motherboard; € 650 ogni scheda

NON siamo stati molto teneri, in passato, con CrossFire. Niente da eccepire sulla tecnologia in sé, ma il fatto che inizialmente fosse utilizzabile solamente con le schede video ATI della precedente generazione, in coppia più lente di una delle recenti GPU, non deponeva certo a suo favore. Finalmente, è possibile accoppiare due X1800 XT e ci sembra opportuno tornare su questa tecnologia, valutando se sia maturata abbastanza da poter finalmente competere con lo SLI di NVIDIA.
Il sistema su cui abbiamo eseguito i test era basato su una scheda madre di Asus, la A8R-MVP, con chipset Radeon Xpress 200 CrossFire. Vi abbiamo installato il nostro fido Athlon 64 FX-53 e la solita coppia di moduli Corsair XMS TwinX da 512 MB l'uno, componenti ormai fisse sul nostro testbed.

L'installazione è stata di una semplicità disarmante: è bastato inserire la scheda X1800 XT Master nello slot corretto e attivare l'opzione CrossFire dal pannello di controllo di Catalyst per iniziare a testare il "mostro" a piena velocità. Niente mal di testa con settaggi o impostazioni esotiche, fortunatamente: ha funzionato tutto alla grande al primo tentativo, dimostrando che, sotto questo profilo, la tecnologia è matura. L'unico accorgimento da attuare è di tenere abilitato il Catalyst AI, fondamentale per permettere ai driver di selezionare la modalità di rendering più adeguata al gioco. Questo implica anche l'attivazione di alcune ottimizzazioni sul filtro anisotropico e sul mipmap, che tuttavia non portano a un degrado evidente della qualità video.

Una nota molto positiva è data dalla presenza di un nuovo compositing engine sulla scheda video master: è ora possibile sfruttare risoluzioni superiori a 1600x1200 a 60 Hz, un limite che nella precedente incarnazione ci era sembrato parecchio fastidioso. Del resto, una simile configurazione non ha senso a basse risoluzioni, e solo salendo a 1600x1200 e oltre si iniziano a intravedere i vantaggi di due schede di questo calibro accoppiate.

CrossFire, per la comunicazione fra le GPU, si affida a un connettore esterno, poco elegante ma efficace.

Come nel caso di SLI, oltre ad aumentare il frame rate, CrossFire permette di abilitare modalità di AntiAliasing con un maggior numero di campioni: se i driver di NVIDIA consentono di spingersi sino a 16x, quelli di ATI si limitano a "soli" 14 campioni. Andare a cercare differenze fra le due modalità è una vera caccia al tesoro, e si rivela per lo più un esercizio di stile: analizzando con attenzione immagini zoomate all'estremo, e usando appositi programmi di test, ci sembra che ATI sia leggermente avanti a NVIDIA come qualità, nonostante il numero di sample inferiore, ma sono leggerissime sfumature, invisibili a occhio nudo, e di conseguenza trascurabili.

Molti si staranno chiedendo, a questo punto, se sia meglio SLI o CrossFire. Diciamo subito che non esiste una risposta precisa a questa domanda: la soluzione di NVIDIA, con due 7800 GTX 512 MB, risulta leggermente più veloce (ma a che prezzo!), e permette di montare due schede qualsiasi, a patto che siano presenti la stessa GPU e la stessa quantità di memoria. CrossFire è leggermente più flessibile, permettendo di installare, per esempio, una X1800 XL e una XT, ma di contro richiede la presenza di una scheda Master. ATI offre una qualità dell'immagine migliore, più che altro perché permette di attivare contemporaneamente HDR e AntiAliasing. I driver di NVIDIA, inoltre, danno un controllo leggermente superiore, consentendo di forzare una particolare modalità di rendering, mentre ATI obbliga ad affidarsi alla scelta che effettuano direttamente i driver (che solitamente non delude).

I giochi sembrano scalare leggermente meglio con CrossFire, ma si tratta di differenze limitatissime e, in entrambi i casi, qualsiasi motore grafico schizza a velocità incredibili, anche a risoluzioni elevatissime. È una questioni di gusti personali, insomma.

ATI finalmente risponde a tono a SLI! CrossFire funziona e supera i limiti delle prime incarnazioni, e il chipset della scheda madre Xpress 200 si rivela ottimo anche per overclock particolarmente spinti.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

IL SEMPREVERDE AGP

È GeCube il primo partner di ATI a introdurre dei Radeon X1000 compatibili con gli slot AGP. La scheda RX1600PGA2, basata su una VPU RV530 a 500 MHz e 12 pixel shader, monta 256 MB di memoria DDR2 a 780 MHz, rispecchiando le specifiche dei modelli PCI-E. La più economica RX1300GA2 aderisce, invece, alle caratteristiche della serie X1300, sfruttando una VPU RV450LE a 450 MHz (con 4 pixel shader) e 256 MB di DDR a 500 MHz.

GeCube intende, con questi due modelli, assecondare le necessità di chi vuole arricchire gli HTPC meno recenti con la qualità di decodifica video tipica dello standard AVIVO. La scheda X1600 Pro, nonostante utilizzi un bus da 128 bit, offre però discrete prestazioni nei giochi, soprattutto alle risoluzioni medio-basse.
Anche NVIDIA sembra non aver dimenticato i possessori delle schede madri meno recenti, spingendo i suoi partner a produrre delle GeForce 6800GS in formato AGP. Il primo modello a raggiungere gli scaffali sarà marchiato XFX, avrà 256 MB di RAM e un prezzo di 249 euro.

UN PENTIUM PROMETTENTE

Il primo processore di Intel ad utilizzare il processo costruttivo a 65 nm prende il nome di Pentium Extreme Edition 955, e fa dimenticare molti dei difetti che hanno accompagnato i primi processori Pentium D. Originariamente chiamato Presler, il PEE 955 utilizza un

Analisi delle prestazioni

OSSERVANDO i risulteti dei benchmerk si note che CrossFire non he problemi e scelere: quelsiasi motore gli venge deto in pesto (escludendo queiche problemuccio con *Call of Duty 2*) vede il numero di FPS salire di un buon margine, soprettutto quendo si vuole esegerere con risoluzioni e livelli di AntiAliasing.

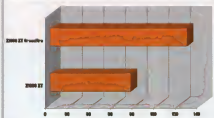
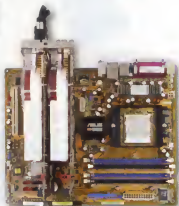
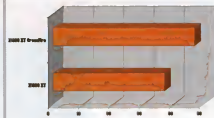
È una soluzione ovviamente destinete a chi vuole giocere el meglio, a partire dalla risoluzione di 1600x1200 in su. Andare al di sotto, significherebbe sprecere soldi, visto che in quei casi non si ottengono valori troppo distanti da una scheda singola, risultando limitati dal processore centrale. CrossFire si è rivelata una tecnologia finalmente matura, non afflitta dalle limitazioni e dai problemi che avevamo riscontrato nel caso delle X850 XT. È una valida alternativa a SLI, ed escludendo il caso delle costosissime GeForce 7800 GTX 512 MB, offre prestazioni leggermente superiori nella maggior parte dei giochi.

A che serve tanta potenza? A ben poco, a meno che disponiate di monitor capaci di supportare risoluzioni altissime. Stanno però iniziando a diffondersi i display plasma e LCD Full HD, capaci di raggiungere la risoluzione di 1920x1080 e, in quest'ottica, molti saranno attratti dalla possibilità di piloterli al meglio, attivando l'AntiAliasing e l'HDR anche contemporaneamente, per ottenere une qualità dell'immegine e dir poco stupefacente. Non mancano, inoltre, gli eccellenti prodotti di Dell e Apple, capaci di raggiungere risoluzioni ancore più elevete. Certo, questi monitor costano una fortuna, ma anche due X1800 XT non sono certo noccioline, e si suppone che chi vuole investire in questo senso non abbia problemi a dotarsi di dispendiosi display, considerando che dovrà anche avere una CPU all'altezza.

È, insomma, un prodotto destinato a chi non vuole scendere ed alcun compromesso, ed è disposto a spendere di conseguenza.

3D MARK

DOOM 3

FAR CRY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Abbiamo testato le due X1800 XT Crossfire con una scheda madre Asus A8R-MVP, su cui erano installati un Athlon 64 FX-53 e 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. I driver erano i Catalyst 5.13, le versione più aggiornata el momento della stesura dell'articolo.

bus a 1066 MHz e due core Cedar Mill separati (non integrati in una sola piastra di silicio, o "die") muniti di 2 MB di cache L2 ciascuno. Pur avendo un Thermal Design Power di 130 Watt, il nuovo arrivato si è dimostrato decisamente meno esoso dei predecessori, quanto a consumi energetici. Il PEE 955 a 3,46 GHz dissipa, infatti, meno calore dei Pentium attuali a 90 nm e gestisce più efficacemente le applicazioni compatibili con le architetture biprocessore. Il core Presler è, poi, il primo ad offrire la Virtualization Technology, un set di istruzioni chiamato Hypervisor che rende possibile eseguire contemporaneamente due sistemi operativi differenti.

MASSIMA IMMERSIONE

Il Virtual Racer Pro delle VRX industries è un semicabinato in grado di soddisfare le esigenze dei più fanatici tra i corridori virtuali. Completo di sedile Sparco, struttura in acciaio, cinque satelliti audio e un volante con Force Feedback, il Virtual Racer Pro impiega anche un sistema chiamato "Butt Kicker" (calci in ehm... nel sedere), che trasforma i segnali inviati al subwoofer in una serie di vibrazioni del sedile. In questo modo, secondo l'azienda produttrice, il giocatore può provare il feeling provocato dalle vibrazioni del motore e dalle asperità del terreno. Compatibile con i PC e tutte le più recenti console, il Virtual Racer Pro ha come unico difetto il prezzo, di ben 3.590 euro.

MOTOROLA V3X

- **Produttore:** Motorola
- **Internet:** www.motorola.it
- **Prezzo:** € 399

A circa un anno dall'uscita del "telefono dell'anno" (almeno così è stato giudicato da una giuria di esperti e addetti ai lavori nel settore del mobile gaming, come potete leggere sotto), arriva il successore del Motorola V3, un terminale che, a dispetto dei pur evidenti difetti (il prezzo inaccettabile di 700 euro innanzi tutto, a fronte dell'evidente scarsità di memoria interna) ha riscosso un successo senza precedenti per la casa americana (con la sola possibile eccezione del leggendario StarTac).

Seguendo una politica comune a diversi produttori di telefonia mobile, Motorola ha deciso di realizzare una versione UMTS di un proprio terminale GSM di successo. Il Motorola V3 RAZR, costosissimo quad-band dal look raffinato e aggressivo, oltre a disporre di una memoria complessiva interna di soli 5 MB, era infatti sprovvisto di connettività UMTS, impedendo ai fan delle videochiamate di goderne i pur apprezzabili pregi.

Il nuovo V3X ha poco in comune con il V3: sostituiti gli eleganti cover in alluminio anodizzato con un meno pregevole chassis in plastica grigia, il nuovo telefono ha un aspetto decisamente più tozzo e goffo (è spesso quasi il doppio). Come GSM, inoltre, il cellulare perde una delle quattro bande di frequenza (gli 850 MHz che riguardano, in effetti, una porzione molto ridotta della rete mondiale) diventando un "normale" tri-band. Dal predecessore, però, il V3X eredita lo spettacolare display da 320 x 240 pixel (e 262.000 colori) con una luminosità persino eccessiva. Anche la tastiera mantiene le dimensioni del V3 e, anzi, il maggior spessore lo rende più comodo da impugnare.

Un grande passo in avanti, invece, riguarda la memoria interna, che dai 5 ridicoli Megabyte passa, finalmente, a un più ragionevole volume di 64 MB, ulteriormente espandibile grazie alle T-Flash (fino a 512 MB). E chi gioca, in fondo, non chiede niente di più.

Figlio "illegittimo" del V3, il V3X batte il blasonato predecessore per l'ottima memoria di 64 MB e per il prezzo più ragionevole. 7½

- Prezzo più abbordabile dal V3
- Ottima memoria interna
- Il look non è all'altezza dal V3
- Sistema operativo macchinoso

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

KING KONG

Sono pochi i giochi che, in senso assoluto, riescono a suscitare delle emozioni genuine. Se la percentuale è bassa già nei titoli tradizionali per PC e console, diventa statisticamente irrilevante nelle realizzazioni per cellulare. A volte, però, qualcuno ci riesce, gettando sui tanto bistrattati "giochini per cellulare" una luce nuova. È ciò che è accaduto in *Peter Jackson's King Kong* di Gameloft. Realizzato su licenza dell'omonimo lungometraggio, *King Kong* offre nove livelli ispirati alle ambientazioni originali del film. Al giocatore è offerto il controllo di due personaggi: lo stesso King Kong o l'eroe della storia, lo scrittore americano Jack Driscoll. Due diversi stili di gioco (quelli di Driscoll ricordano *Prince of Persia*, mentre gli schemi di King Kong sono di puro combattimento) per ore di divertimento garantito!

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 a Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010; Samsung Serie E.
- Versione provata: Nokia N-Gaga QD
- Internet: www.gamaloft.it

Un motore grafico sbalorditivo, con animazioni molto fluide, fa di *King Kong* un grande gioco d'azione su cellulare. 8

Provato

TORINO 2006 OLYMPICS

Acquisita la licanza ufficiale dal COI (Il Comitato Olimpico Internazionale), i-Play si appresta a lanciare, in concomitanza con lo svolgimento dalla XX edizione dal giochi olimpici invernali (che quest'anno si svolgono a Torino), dua titoli ufficialmante ispirati a questo evento sportivo.
Torino 2006 Olympics permette di cimentarsi con ben quattro diverse discipline: Slalom, Bob a due, Salto con gli sci a Curling. Caratterizzati da un discreto livello di realizzazione tecnica, dei quattro mini-giochi proposti solo due risultano davvero avvincenti: lo slalom a il bob, che richiedono anche una notevole dose di allenamento per essere padroneggiati. Per gli altri due, invece, la probabilità di successo risultano fortemente condizionate da variabili essenzialmente imprevedibili.

- Produttore: I-Play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola T720, C343, v710; Nokia Serie 60 e Serie 40; Samsung Serie "E"; LG Serie "VX"; Panasonic X60, X200, X400, X701
- Varsione provata: Nokia N-Gage
- Internet: www.iplay.com

Quattro mini-giochi graficamente ineccepibili. Solo lo slalom e il bob, però, valgono la pena di essere giocati. 6½

Il meglio del 2005

Un altro anno si è concluso ed è tampo di bilanci di qualità, specia par il marcato, ancora giovana, dei giochi per cellulare. Nati ufficialmente nel 1997 (con il leggandario *Snoka* di Nokia), i giochi java per cellulara hanno conosciuto un'incredibila avoluziona tecnologica raggiungendo, ormai, degli standard che poco hanno da invidiara a quelli di altra, ban più prestigiose piattaforma portatili. Da questo punto di vista, il 2005 è stato l'anno migliore di tutti. Par questo si è sentita l'asiganza di assegnare un pramio speciala cha, scimmiottando gli Oscar di Hollywood, mettesse in evidenza la migliori produzioni dall'anno a livalio mondiala. Assegnati da una giuria di giornalisti intarnazionali specializzati e sponsorizzati dal sito Ign.com, eccovi la lista dai premi a dai relativi vincitori par il 2005.

PREMI PRINCIPALI

- Miglior telefono "da gioco": Motorola V3 RAZR
- Sviluppatore dall'anno: Gameloft
- Gioco dall'anno: *Skipping Stona* (I-Play)

PREMI PER SEZIONI

- Miglior gioco d'aziona: *SOCOM: US Novy Seols Mobila Racon* (Jamdat)
- Miglior gioco d'avventura: *Doom RPG* (Jamdat)
- Miglior picchiaduro: *Mediavol Combat: Age of Glory* (Gameloft)
- Miglior gioco di piattaforme: *Rotchet & Clank: Going Mobile* (Sony Pictures Mobila)
- Miglior rompicapo: *Zuma* (Glu)
- Miglior gioco di guida: *Asphalt: Urban GT 2* (Gamaloft)
- Miglior gioco sportivo: *Derek Jeter Pro Baseball 2005 3D* (Gameloft)
- Miglior gioco strategico: *Ancient Empires II* (Glu)

Il Sistema GIUSTO

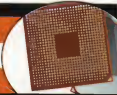
Il nostro Sistema ideale si arricchisce di un monitor widescreen, in linea con la tendenza avviata dalle ultime console. Contemporaneamente, ATI trova spazio anche nei chipset, offrendo la piattaforma ideale ai Radeon GTO e agli Athlon 64 più economici.

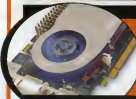
UN EVANESCENTE R520

È noto che la nascita delle schede X1800 sia stata travagliata. I tecnici di ATI, pur disponendo dei prototipi funzionanti già all'inizio del 2005, hanno trascorso mesi a identificare quale componente della VPU rendesse instabili le schede operanti a più di 500 MHz. Solo dopo aver scovato il problema, le linee di produzione hanno iniziato a sfornare quei Radeon X1800 che, di recente, ci hanno colpito per velocità e qualità di rendering. L'amministratore delegato dell'azienda canadese ha però già annunciato l'arrivo delle schede R580, probabilmente chiamate X1900, entro la metà del 2006. L'R580 non è una semplice evoluzione dell'R520 attuale, ma adotta un'architettura completamente nuova, imparentata con quella del processore di Xbox 360 e più adatta ad accogliere le esigenze di Windows Vista. Considerando che i programmatori dei driver Catalyst concentrano la propria azione sul supporto per l'architettura più recente, c'è da augurarsi che gli acquirenti delle X1800 non vengano dimenticati prematuramente. Un supporto anche solo ridotto verrebbe percepito come un imperdonabile tradimento, da chi ha speso più di 500 euro.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 999**
  Socket 939 – 2,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320**
  Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175**
  Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon 64. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3800+ e 3200+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX 512 in SLI € 1.300**
  PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 6800GS € 280**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHZ – 256 bit – 425 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0
- **SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 200**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

Le GeForce 7800 GTX in versione SLI propongono velocità da brividi, mentre le 6800GS offrono al Sistema medio la programmabilità degli shader di terza generazione. ATI riesce a trovare uno spazio grazie ai nuovi Radeon X800 GTO, caratterizzati da un eccellente rapporto prezzo/prestazioni.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus A8N32-SLI Deluxe € 239**
  nForce 4 SLI– Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Sapphire Pure Performance € 100**
  Radeon Xpress 200 – Socket 939 – 2 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x - 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Le 32 linee PCI-E dei più versatile chipset animano il Sistema ideale, mentre le configurazioni più economiche rimangono legate a un singolo slot PCI-E 16x. La Abit Fatal1ty ha una spiccata propensione all'overclock. Tutti i modelli scelti sono, comunque, pronti ad accogliere le CPU dual core.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value PC3200 € 150**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 85**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP202W € 630**
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 8 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340**
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 5 ms

■ **SISTEMA BASE: LG 1750SQ € 260**
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione Massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

Il BenQ scelto per il Sistema ideale è il primo monitor in grado di unire un'elevata risoluzione widescreen a un tempo di risposta dei cristalli inferiore ai 10 ms. I modelli adottati dalle configurazioni più economiche non sono da meno, e offrono immagini nitide e precise anche nei più veloci sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e Mast. Plextor PX-716SA € 130**
Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 6x

■ **SISTEMA MEDIO: Plextor PX740A € 75**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 8x

■ **SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 52**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi adottano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini a doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale si distingue da quello della configurazione media grazie all'interfaccia SATA e a 8 MB di memoria buffer.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580**
148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150**
300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110**
200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA. Il modello di Maxtor è completo di NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.151,99 (limite 5.500)	€ 1.894,99 (limite 2.200)	€ 1.132 (limite 1.200)

FORME APPARISCENTI

I PC dei videogiocatori non si distinguono solo per velocità e prestazioni, ma anche grazie a un aspetto appariscente che ricorda le armi e la tecnologia dei film fantasy e di fantascienza. Ecco tre case che sanno attirare l'attenzione.

Asus Vent
€ 179
Colori e bocche di aerazione che ricordano quelle delle più potenti auto sportive, per un case che sembra essere stato disegnato nella galleria del vento. Perfetto per i fan di *Need for Speed*.

Thermaltake Kandalf
€ 140
Un oblò e un imponente logo luminoso contornati da pannelli in alluminio e plexiglass. Un full tower fantascientifico, pensato per offrire spazio e buona ventilazione ai componenti hardware più potenti.

SunBeam Samurai
€ 59
Finestra laterale e pannello frontale richiamano le linee delle armature medievali giapponesi. Un case adatto agli appassionati di RTS, sempre pronti alle più imponenti e prolungate battaglie campali.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

PREGI E DIFETTI

I processori dual core riempiono in chiave positiva e negativa le pagine mensili dello Schermo Blu, incrementando la velocità dei più spettacolari sparatutto, ma rendendo quasi inutilizzabili i GdR un po' più datati. Nell'attesa di usufruire del secondo, terzo e quarto core anche nei MMORPG più frequentati (con la speranza che i Raid in Tarren Mill non si riducano, come oggi, a un caos di duelli a 10 FPS) pregustiamo le novità hardware che ci riserva il 2006. Questo dovrebbe essere l'anno degli Athlon con DDR2, delle GPU che calcolano la fisica e degli hard disk ibridi. Probabilmente, a rallentare saranno solo i nostri riflessi.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

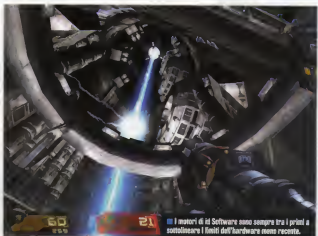
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ISTRUZIONI NASCOSTE

Ho acquistato di recente *Quake 4*. Nonostante le caratteristiche del mio computer rispettino le richieste minime, il gioco non si avvia, mostrando il messaggio di errore: **CPU does not support the Intel Streaming SIMD Extensions (SSE).**

Francesco

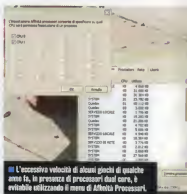
Gli unici Athlon per Socket A su cui *Quake 4* non può in alcun modo funzionare sono i vecchi Palomino e i Thunderbird, i due modelli precedenti la famiglia XP. Il file Dxdiag da te allegato riporta la presenza di un processore Athlon 2200+ con bus a 266 MHz, un Thoroughbred integrante le istruzioni 3D Now Pro compatibili con le SSE di Intel. Per averne conferma, esegui la piccola utility CPUZ dopo averla scaricata dal sito **www.cpuid.com/cpuz.php** e verifica che la voce Instructions, nella scheda CPU, elenchi anche le SSE. Se il problema è imputabile esclusivamente a un'errata rilevazione del set di istruzioni da parte del motore di gioco, dovrai creare un file di testo chiamato **autoexec.cfg** all'interno della cartella **q4base** e inserirvi i comandi **set com_forceGenericSIMD "1"** e **set com_machineSpec "-1"**. Al riavvio successivo, il "quarto terremoto" partirà senza indugi.

Per scoprire il set di istruzioni supportato dalla vostra CPU, è sufficiente eseguire l'utility CPUZ.

I motori di id Software sono sempre tra i primi a sottolineare i limiti dell'hardware meno recente.

UN CORE DI TROPPO

I protagonisti della mia installazione di *Neverwinter Nights* hanno molta fretta: invece di incamminarsi verso la direzione da me indicata, si "teletrasportano", rendendo per qualche istante lo schermo nero. Anche le animazioni di molti personaggi risultano molto accelerate. Il mio PC comprende un Athlon 64 X2 4400 e una GeForce 7800 GT.

Mattia

Il problema è, ancora una volta, legato all'assenza dei driver AMD necessari a far funzionare correttamente i processori X2 dual core. Scaricandone la versione 1.2.2.2 dalla sezione **Support and Download** del sito **www.amd.com** e riavviando il sistema, il gioco di BioWare dovrebbe funzionare correttamente. Per chi si appoggia ai processori Pentium D, far funzionare correttamente *Neverwinter Nights* richiede alcune attenzioni in più. Dopo aver lanciato il gioco, premete contemporaneamente **CRTL+ALT+CANC** per accedere al Task Manager, selezionate con il tasto destro l'applicazione **nwmain.exe** e scegliete la voce **Vai al Processo**. Una volta giunti nel menu Processi, premendo ancora il tasto destro, potrete scegliere

L'eccessiva velocità di alcuni giochi di qualche anno fa, in presenza di processori dual core, è evitabile utilizzando il menu di Affinità Processori.

I primi battiti dual core

Il Natale ha portato due regali ai fortunati possessori di processori dual core: Raven, id Software e Infinity Ward hanno pubblicato le patch per *Call of Duty 2* e *Quake 4* che consentono di sfruttare la seconda unità di elaborazione dei processori Pentium D e Athlon 64 X2. In realtà, a beneficiare di un aumento delle prestazioni sono anche i ben più diffusi proprietari di Pentium4 con tecnologia HyperThreading, che "simula" la presenza di un secondo processore nel tentativo di sfruttare al meglio le lunghe unità di elaborazione dei Prescott e dei Northwood. Per osservare l'efficienza delle patch sul framerate bisogna abbassare la risoluzione e il livello di dettaglio di entrambi i titoli, in modo da non trasformare la scheda grafica in un collo di bottiglia. Durante le partite online, invece, la potenza del secondo core diventa immediatamente apprezzabile, soprattutto quando si è collegati a un server particolarmente affollato. La patch per il quarto capitolo di *Quake*, scaricabile dal sito www.ravengames.com, andrebbe immediatamente applicata, sebbene sia ancora in versione beta, da chi non è riuscito a gustare appieno il gioco utilizzando un vecchio Pentium4 a 2,4 GHz, e da tutti i possessori di sistemi dual core e SLI che vogliono assestarsi, senza incertezze, sui 60 FPS. Per far funzionare la patch di *COD 2* (disponibile all'indirizzo download.activision.com/callofduty2/cod2intelpatch_101.exe) è necessario scegliere, nel menu opzioni, le impostazioni ottimali e solo a un secondo avvio personalizzare la qualità di rendering. Troverete entrambi gli aggiornamenti nel DVD di GMC.

Il mondo di *Neverwinter Nights* va di corsa in presenza delle CPU dual core, ma il problema è aggirabile con un po' di astuzia.

Il Mod *Total Realism per Rome: Total War* può nascondere qualche problema tra i suoi file di installazione.

l'opzione **Imposta Affinità**, che vi porterà al menu **Affinità Processori**. Togliendo il segno di spunta alla **CPU 1** costringerete il gioco a disinteressarsi del secondo core, normalizzando i movimenti dei vari personaggi. Nei titoli più vecchi, impostare l'utilizzo delle CPU è meno semplice, soprattutto se l'eseguibile principale si rifiuta immediatamente di partire. In questi casi, è necessario sfruttare una piccola utility chiamata ImageCFG, scaricabile gratuitamente dall'indirizzo **www.robpol86.com/Pages/imagecfg.php**. Tale programma è in grado di definire le affinità con le CPU sin dal primo istante. Per prima cosa, il file **imagecfg.exe** deve essere copiato all'interno della cartella **Windows/System32**, in modo da arricchire la console del sistema operativo di una nuova funzione. Scrivendo CMD nella casella **Esegui** e utilizzando il comando **imagecfg -a 0x1 C:\percorso del gioco** farete in modo che l'eseguibile da voi indicato sfrutti esclusivamente la prima CPU. Se desiderate, in alternativa, appoggiarvi alla seconda unità operativa, dovrete variare il comando in **imagecfg -1 =x2**.

TOTAL CRASH

Il Mod *Rome: Total Realism* fa sì che le mie campagne di conquista vengano bruscamente interrotte al cambio di stagione. In pratica, il gioco si chiude automaticamente riportandomi al desktop.

Vittorio

Per fare in modo che la versione 6.2 del Mod di *Rome: Total War* funzioni correttamente, è necessario installare la patch ufficiale 1.3 o successiva (scaricabile all'indirizzo **www.totalwar.com/community/download** e reperibile nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese), e poi verificare che il programma di installazione del Mod abbia eliminato il file map.rwm dalla cartella **Rome – Total War\Data\world\Maps\Campaign\rome_total_realism**. Nel caso il file fosse ancora presente, cancellalo manualmente. Approfitto della tua mail per rispondere anche a chi mi ha scritto segnalando l'impossibilità di scegliere qualsiasi opzione che non sia il prologo, dal menu iniziale del gioco: raggiungendo il file di testo **preferences.txt** e modificando la linea **FIRST_TIME_PLAY:TRUE** in **FIRST_TIME_PLAY:FALSE** sarà possibile avviare le campagne realistiche senza problemi.

Solo per esperti Un XP agile e scattante

Una delle caratteristiche più apprezzate di Linux è la leggerezza e configurabilità in fase di installazione. Una buona distribuzione, in mano a un esperto, non copierà sull'hard disk alcun programma o modulo non necessario, permettendo di avere un sistema decisamente veloce anche sulle macchine datate. Per questo motivo, il sistema operativo del pinguino viene sempre più spesso utilizzato da chi assembla dei sistemi Home Theater sfruttando, come periferiche di boot, delle silenziosissime unità flash USB da 500 MB o meno. Windows XP, invece, anche deselezionando molti dei suoi componenti, non arriva a occupare mai meno di 2 GB di spazio. Oggi, però, grazie a un programma chiamato XPLite, anche il prodotto di Microsoft può essere ridotto ai minimi termini. L'utility, scaricabile dal sito **www.litepc.com**, in soli 700 KB e senza necessitare di alcuna installazione consente di disinstallare ogni singolo componente del sistema operativo, fino a trasformare Windows XP in uno scheletro basilare adatto a eseguire esclusivamente le applicazioni da noi scelte. La lista dei moduli eliminabili è così vasta, da non poter essere esplorata in una sola pagina di GMC, ma comprende tutti i programmi riguardanti la connessione a Internet, la comunicazione con gli altri utenti, gli accessori di configurazione, gli screen saver, eccetera. È bene non eliminare alcun componente di cui non si conosce perfettamente il compito, ma in questo il programma ci dà una mano, offrendo una breve descrizione di ogni voce selezionata.

L'opzione Windows file Protection va lasciata attiva dagli utenti meno esperti, dato che preserva i file fondamentali al corretto funzionamento del sistema.

XPLite, se usato correttamente, riduce l'ingombro di Windows a soli 300 MB.

Abbinato a un software quale Partition Magic, XPLite può essere sfruttato per dare vita a una partizione "da battaglia" di piccole dimensioni, in cui installare demo e utility senza il timore di inficiare l'efficienza del registro del nostro Windows principale. L'utility di LightPC verrà apprezzata anche da chi intenda assemblare un HTPC in cui XP non faccia altro che offrire una base di funzionamento per interfacce più sofisticate, quali Media Portal.

Essendo ancora in versione beta, *Flyff* ha qualche problema di login e qualche bug, ma rimane comunque un eccellente esempio di software gratuito.

GRATIS, MA CORROTTO

Ho seguito i vostri consigli sul numero di Natale e ho scaricato *Flyff*, il MMORPG gratuito di origine asiatica. Quando lancio il programma di installazione, però, compare un lungo messaggio di errore:

The installer you are trying to use is corrupted or incomplete

Ho provato a scaricare il file più volte, senza riuscire a risolvere il problema. Cosa dovrei fare?

Matteo

Sul forum di supporto del gioco, molti altri utenti hanno riportato il tuo identico problema, che solitamente compare solo in presenza di un download incompleto. Il programma di installazione scaricabile dal sito **http://flyff.gpotato.com/download** dovrebbe essere di 410 MB. Se il file in tuo possesso ha le medesime dimensioni, prova a effettuare comunque l'installazione usando l'estensione **/ncrc**: rinomina il file in **flyff.exe** e spostalo sul desktop, poi dalla console di Windows inserisci i comandi **cd desktop** e, in un secondo tempo, **flyff.exe /ncrc**. In questo modo, costringerai l'installer a ignorare gli errori di ridondanza ciclica. Dalle caratteristiche del tuo computer, vedo che hai applicato un lieve overclock al processore. Prova a riportare la CPU alla sua frequenza di lavoro standard. La decompressione di grossi file è una delle funzioni più sensibili ai leggeri problemi di surriscaldamento.

TEXTURE PERSONALIZZATE

Da qualche tempo, mi diletto nella creazione di livelli per *Wolfenstein ET* utilizzando l'editor Radiant, che trovo più comodo di quello offerto da Splash Damage. Fino a oggi, ho utilizzato esclusivamente le texture originali, ma vorrei crearne di mie. Anche sfruttando l'apposito menu, però, il programma continua a ignorare le immagini da me create.

Massimiliano T.

Gimp è un programma di fotoritocco gratuito, tradotto in molte lingue e disponibile sia per Windows, sia per Linux.

La creazione di una buona texture richiede pochi, fondamentali passaggi: dopo aver fotografato la superficie che ti interessa riprodurre, dovrai trasformare l'immagine in un file TGA a 32 bit, adattando la risoluzione in modo che abbia lo stesso numero di pixel in orizzontale e in verticale (un quadrato, insomma), e applicarvi in seguito i filtri necessari a esaltarne le caratteristiche fisiche. Per effettuare queste operazioni, non posso che consigliarti l'utilizzo di un programma di fotoritocco gratuito, come per esempio Gimp (**www.gimp.org**). Una volta completati, i file andranno inseriti in una cartella chiamata texture, all'interno della directory **etmain**. L'acquisizione nell'editor avverrà utilizzando l'opzione **load from list** nel menu **Texture**.

SOS Rapido Risposte brevi

Il divertimento è interrotto da un fastidioso messaggio di errore? Ecco come risolvere rapidamente il problema:

D La mia Audigy Gamer applica gli effetti EAX attivando l'apposita opzione nel pannello di controllo, ma non viene rilevata dai giochi. L'impostazione EAX dal menu di *Worcraft III*, per esempio, risulta oscurata e non selezionabile.

Zytos

R L'attivazione degli effetti di riverbero EAX da parte delle applicazioni viene scavalcata dal pannello di controllo della scheda. Imposta su **Nessuno** gli effetti EAX nel Surround Mixer e nella Creative Audio Console, rendendo così attivabile l'opzione all'interno dei giochi. Impostare un effetto EAX predefinito, d'altronde, non può che minare il realismo dell'azione, dato che sottopone tutti i suoni ambientali allo stesso effetto eco.

D Sul mio Pentium4 2,66 GHz con Radeon 9200, *Ghost Moster* è ingiocabile, offrendo un cursore e dei menu tremendamente lenti. Ho un problema anche con *Gothic 2*, che mi riporta al desktop durante il filmato finale.

Seven

R *Ghost Moster* viene rallentato dalla presenza delle DirectX 9,0b. Aggiorna le note librerie all'ultima versione (la 9.0c) e i fantasmi riacquisteranno la giusta mobilità.
I filmati di *Gothic 2*, invece, non digeriscono l'AA preimpostato nei driver ATI privi di pannello di controllo. Scarica il Catalyst Control Center e assicurati che, nella sezione 3D, la voce SmoothVision HD AntiAliasing sia impostata su **Definito dall'applicazione**.

D Possiedo un Pentium4 2,66 GHz, 1 GB di RAM, GeForce 6600 GT con AGP e un hard disk da 80 GB, il tutto montato su una Asus P4S533-MX alimentata da una PSU da 230 Watt. Vorrei cambiare l'hard disk con uno più capiente, da 250 o 200 GB. Devo cambiare alimentatore o qualche altro pezzo del PC?

Man

R La tua motherboard è compatibile con tutti gli hard disk PATA di taglio inferiore ai 300 GB, ma il tuo alimentatore da 230 Watt è decisamente sottodimensionato rispetto alle esigenze della CPU e, soprattutto, della VGA. Sostituiscilo con un modello da almeno 350 Watt, se vuoi evitare di incappare in problemi di instabilità durante l'esecuzione dei giochi.

D Ho un Pentium4 a 3 GHz, 2 GB di RAM, una motherboard Asus P4S800 e un Radeon X850 XT PE che vorrei sostituire con un modello PCI-Express. I negozianti da me consultati mi hanno detto che, per effettuare l'upgrade, dovrei cambiare anche il processore.

Jacopo J.

R La tua P4S800, essendo basata sul chipset SIS 648FX, non può in alcun modo accogliere le schede PCI-Express. Se proprio desideri sostituire la X850 PE (che, comunque, abbinata a un processore a 3 GHz, dovrebbe eseguire tutti i titoli più recenti con una eccellente fluidità) in favore di un modello PCI-Express dotato di pixel shader di terza generazione, non posso che consigliarti di aspettare. Sapphire intende produrre, entro giugno, dei Radeon X1800 compatibili con il vecchio bus, mentre i partner di NVIDIA si apprestano a immettere sul mercato delle GeForce 7800 GS per AGP 8X, solo lievemente meno veloci dei potenti modelli GT.

D Caro Quedex, ogni volta che avvio *Need for Speed Most Wonted* sul mio PC il framerate peggiora. Anche a 640x400 con dettagli medio-bassi il gioco rallenta e scatta parecchio.

Bixio46

R La tua GeForce FX5900, purtroppo, non è particolarmente veloce nell'esecuzione degli effetti di rendering HDR. Invece di utilizzare la poco esplicativa barra di regolazione degli effetti, premi il tasto 2 per raggiungere il menu avanzato della sezione video, disattiva l'Overbright e abbassa la qualità delle ombre e del filtraggio delle texture. Il framerate dovrebbe migliorare sensibilmente e permetterti di giocare anche a 800x600. L'Overbright, quell'effetto di eccessiva illuminazione osservabile uscendo dai tunnel, andrebbe attivato solo dai possessori di GeForce 6600 GT o superiori.

D Quando avvio il Catalyst Control Center mi compare l'errore:
Applicazione non correttamente inizializzata (0xc0000135). Fare click su OK per chiudere l'applicazione.

Dark Hell Knight

R La corretta esecuzione del Catalyst Control Center è strettamente legata alla presenza del framework .NET di Microsoft. Nella stessa sezione del sito ATI che accoglie i Catalyst, troverai il collegamento al file **dotnetfx.exe**, giunto alla versione 1.1 al momento di andare in stampa. Installa il framework senza reinstallare nuovamente il CCC, che dovrebbe funzionare al successivo riavvio.

D Utilizzo Trillian per parlare con gli amici e vorrei sbarazzarmi di Messenger, che, oltre a occupare inutilmente la barra delle applicazioni, non può completare le operazioni di login, essendo l'account MSN già utilizzato dal programma di instant messaging principale. Ho Windows XP Pro, ma non ho trovato in alcun menu l'opzione necessaria.

Tisserand

R Esegui il programma **gpedit.msc** che trovi nella cartella system32 di Windows e, dall'albero visibile nella parte sinistra della finestra principale, raggiungi la cartella Windows Messenger, inserita nel ramo Configurazione Computer/Modelli amministrativi. Seleziona l'opzione **Non consentire l'esecuzione di Windows Messenger** e, nella finestra successiva, spunta l'opzione Attivata. Se intendi disattivare il programma di Microsoft esclusivamente nel tuo profilo e non in quello degli altri utenti dovrai scegliere, invece, **Non avviare automaticamente Windows Messenger all'accesso**.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10 .

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Farsi svelare a tradimento il finale di "Harry Potter" da familiari poco accorti. Che rischiano grosso!
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito (uno dei due, perlomeno) a creare il sito dei suoi sogni. Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Darsi malato dopo aver consegnato la sezione Hardware, per evitare mal di testa inutili.
Gioco preferito: *GTR*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro chi è più grosso e matto di lui, pagandone poi le conseguenze.
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan.
Gioco preferito: *Football Manager 2006*

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] suo pubblico con [illegible] spettacolari sui [illegible] GdR ispirati alla [illegible] "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*

ELISA LEANZA
Specializzata in: In mancanza degli speciali da venti o più pagine, nei [illegible] d'azione in tutti *The Sims*.
Gioco preferito: *Harry Potter*

Dall'isometrico al 3D

Uno dei migliori RTS tattici compie il grande passo.

LO sapevamo da un pezzo: il nuovo *Commandos* conquista la terza dimensione con un episodio, *Strike Force*, che ricorda, non solo a livello visivo, più *Call of Duty* che uno strategico vero e proprio.

Non intendiamo scendere nei particolari, anche perché vi basta girare pagina per leggere la recensione esclusiva di GMC, ma il tema del passaggio degli RTS dal bidimensionale al 3D è piuttosto interessante. Già altri titoli ci hanno provato, con risultati piuttosto altalenanti: *Warcraft 3* impiega un motore 3D, ma il gioco è rimasto comunque legato a una prospettiva isometrica; i due *Ground Control* hanno tentato un passo un po' più ambizioso. E ora un RTS tattico come *Commandos*, in cui si controllavano pochissime unità estremamente specializzate, diventa un gioco molto simile a un FPS, in cui la parte strategica è ridotta un po' troppo ai minimi termini.

È l'unica strada? Con la sparizione dai PC dei titoli ispirati a "Star Trek", per problemi irrisolti di copyright, sarà difficile vedere un *Away Team* 3D. Tuttavia, con il consueto tempismo che contraddistingue il mondo dei giochi su computer, tra pochi mesi – forse addirittura sul prossimo numero – constateremo come avrà affrontato la questione il grande concorrente di *Commandos*, ovvero *Desperados II*. Riusciranno i "gringo" di Atari a conservare una componente maggiormente strategica? Siamo sempre curiosi di sapere cosa ne pensano i nostri lettori, quindi, ancora una volta, l'invito è a dire la vostra sul forum di GamesRadar (**http://forum.gamesradar.it**).

Oltre a *Strike Force*, questo numero saluta l'arrivo – dopo mesi, rispetto ad altre nazioni – della bellissima mezza-vampira di *BloodRayne 2* e del protagonista dal mondo dei Non Morti di *Stubbs the Zombie*. In entrambi i casi, non si tratta di capolavori, ma di titoli curiosi, che piaceranno agli estimatori del genere. Come non citare, poi, *Torino 2006* che, sebbene lontano dalle vette dell'eccellenza, ritrae il magnifico panorama alpino tutto tricolore?

Infine, vi consigliamo di dare un'occhiata a *Land of Legends*. Si tratta di una realizzazione dalla grafica primordiale, ma che riserva ore di divertimento per i fan della strategia a turni che hanno dovuto accontentarsi dei titoli per console, come *Advance Wars* per Game Boy Advance.

La grafica è molto importante, non lo neghiamo, ma alcuni giochi meritano una possibilità, anche se visivamente a livelli antidiluviani.

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 096

pag. 102

pag. 104

pag. 107

pag. 108

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Perdere l'aereo per "cause esterne" obbligando il suo boss a scrivere titanici speciali notturni. Mattacchione!
Gioco preferito: *Civilization IV*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire colleghi nella "nobile arte" del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver.
Gioco preferito: *Juiced*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Unire le sue due passioni, ovvero videogiochi e la musica. I dance game non sembrano soddisfarlo, però.
Gioco preferito: *Tony Hawk's American W*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Diffondere al nemico notizie riservate durante le cene aziendali. Però GMC non dimentica, gringo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Serious Sam II*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*

Le missioni ambientate a Stalingrado sono quelle in cui ci si trova a vivere gli scontri a fuoco più cruenti.

La pistola con il silenziatore è il massimo quando si tratta di sorprendere il nemico per sottrargli le armi più ambite.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

COMMANDOS STRIKE FORCE

Non lasciatevi ingannare dal titolo, questo non è il solito *Commandos*...

IN ITALIANO

Commandos Strike Force si presenta al pubblico della nostra penisola con una traduzione impeccabile. Tutte le voci del menu e delle impostazioni sono in italiano, così come i dialoghi tra i personaggi e il narratore fuori campo, che descrive le missioni nella schermata di presentazione. Il doppiaggio, eseguito con cura, conferisce spessore ai protagonisti e un discreto pathos alla vicenda.

QUANDO ci si trova a disquisire sulle virtù e sui difetti di un nuovo gioco, non c'è nulla di più complicato che dover inventare sempre un sistema simpatico e spumeggiante per aprire la discussione.

L'idea sarebbe quella di atteggiarsi a "originaloni", cogliendo metafore ardite e, magari, infarcendole con una sana dose di ironia. Tuttavia, esistono dei casi in cui la serietà è d'obbligo, non fosse altro per il fatto che spesso bisogna affrontare titoli che, alla luce dei loro trascorsi, si presentano avvolti da un'aura quasi accademica. In tali frangenti è necessario mantenere la massima serietà e ripiegare su un prologo canonico; di più, su un prologo fiabesco, del tipo...

C'era una volta la serie *Commandos*, una trilogia curata da Pyro Studios, che a partire dal 1998 ha insegnato un nuovo modo di intendere la strategia in tempo reale. Abbandonata la visione macroscopica, ovvero quella alla base di esperienze come *Command & Conquer*, in cui il giocatore ha a disposizione un ampio numero di unità, il titolo degli sviluppatori madrileni ha proposto una meccanica centrata sulle peculiarità di pochi uomini speciali. Per anni, la serie ha dettato videogioco ai massimi livelli, senza mai porsi obiettivi troppo utilitaristici, ultimo fra tutti quello di piacere a chiunque. E su questo concetto il nostro angolino del "C'era una volta" si chiude per lasciare spazio a un più decisivo...

C'è oggi un gioco tutto nuovo nella sua prospettiva, che se ne infischia del passato e che, relegata a puro artificio estetico la divisa della terza persona, afferma con prepotenza quella della prima. Nuovo un corno – direte voi – il mondo è pieno di FPS, anche di quelli ambientati nella Seconda Guerra Mondiale! Vero – rispondiamo – ma qui il concetto va letto in termini relativi, ovvero nel cambiamento radicale apportato alla serie. Ora, siccome in redazione vogliamo recensire i nuovi giochi e, soprattutto, offrire un servizio ai lettori, che a loro volta i prodotti li devono pagare, chiudiamo con il cianciare accademico e iniziamo con l'analisi del titolo.

> "C'è sempre qualche dettaglio pronto a carpire l'attenzione del giocatore"

Innanzitutto, vediamo quali sono i motivi per cui vale la pena mettere mano al portafogli. Il primo li ingloba tutti e risulta, già di per sé, decisivo. *Commandos Strike Force* è un videogioco divertente: mai, nel corso delle 14 missioni che lo compongono, capita di annoiarsi o di restare frustrati da momenti di eccessiva difficoltà. C'è sempre qualche dettaglio degli scenari pronto a carpire l'attenzione del giocatore, a solleticarne la fantasia, e ci sono sempre nuove soluzioni in termini di giocabilità capaci di stuzzicarne le meningi. Il perseguimento degli obiettivi non passa quasi mai per una sola strada e lascia

Grazie alla capacità del Berretto Verde di maneggiare gli esplosivi, i Panzer tedeschi possono essere mandati a rottamare anche senza ricorrere a un bazooka.

LE ORIGINI DELLA SPECIE

Il gruppo d'azione dei Commando è stato fondato nel 1940, in risposta al desiderio espresso da Winston Churchill di "abbattere un regno di terrore sul nemico". Le unità vennero impiegate con risultati eccellenti sia in veste di SSRF (Small Scale Raiding Force), ovvero per incursioni mirate, sia come supporto per operazioni su vasta scala. La Strike Force cui si riferisce il titolo è, per l'appunto, una SSRF, in grado di operare dietro le linee nemiche e di svolgere operazioni di sabotaggio e spionaggio. I successi riportati durante la Seconda Guerra Mondiale da questi uomini sono alla base della creazione di unità simili in epoca successiva, tra cui i Ranger dell'Esercito degli Stati Uniti, i SEALs della Marina e lo Special Air Service britannico.

RECLUTE A RAPPORTO

Strike Force si gioca come uno sparatutto, ma ha la particolarità di mettere a disposizione tre protagonisti caratterizzati da abilità specifiche. Ogni elemento va sfruttato al massimo delle sue capacità, avendo cura di non chiedergli l'impossibile!

George Brown, la Spia: Il colonnello dell'Esercito Britannico è poliglotta ed è un maestro dei travestimenti. La sua capacità di mescolarsi tra i nemici è decisiva, soprattutto se si affronta il gioco al massimo livello di difficoltà. Alla limitata padronanza con le armi da fuoco, risponde con un innato fiuto per gli omicidi discreti (con la cordicella metallica). Grandioso quando passeggia indisturbato per le viette di Puteaux in Francia.

Francis O'Brien, il Berretto Verde: Come ogni buon americano, preferisce affrontare la guerra di petto, anche se ciò significa pigliarsi qualche pallottola in più degli altri. La sua costituzione fisica, d'altronde, lo rende un tipo molto resistente a capace di maneggiare con destrezza gli armamenti pesanti. Epica la sua caccia ai Panzer per le strade di Stalingrado.

Bill Hawkins, il Cecchino: Tenente dall'esercito dalla regina, Bill non ha mai amato stare troppo vicino al nemico. Per questo si è specializzato con i fucili di precisione e, nel gioco, riesce a garantire una copertura chirurgica alle incursioni dei suoi compagni. Non perdetevi la sua fucilata in testa all'ufficiale tedesco che tenta la fuga in barca sul fiordo norvegese.

TRAFFICO D'ARMI

I vostri uomini d'azione si presentano sulla scena equipaggiati in maniera confacente. Tuttavia, in alcune circostanze le munizioni scarseggiano e si rende necessario ricorrere alle armi del nemico. Prestate attenzione al fatto che i commando non possono portarsi appresso una quantità infinita di ferri del mestiere, quindi badate bene a cosa raccogliete da terra. Di seguito, abbiamo elencato gli "attrezzi" più apprezzati in fase di recensione, avendo cura di suddividerli in base all'esercito di provenienza.

Arsenale alleato

Mitra Thompson: Un'arma per tutte le occasioni, o quanto meno per quelle in cui non è richiesta discrezione, ma solo tanto volume di fuoco.

Fucile Winchester: L'amico più fedele quando ci si muove in spazi angusti, ma non si vuole comunque rinunciare al piombo.

Arsenale sovietico

Mitra PPSH-41: : Con quel tamburo così rétro vi farà assomigliare a dei gangster americani degli Anni '20. Magari i tedeschi non vi prenderanno troppo sul serio, ma se ne pentiranno!

Fucile Mosin-Nagant: Era già vecchio ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, visto che lo aveva creato il colonnello Mosin nel 1891, ma in seguito è stato ritoccato dal belga Nagant e ha fatto tanti danni a Stalingrado.

Arsenale tedesco

Pistola Luger: Travestirsi da ufficiale tedesco va bene, ma per darsi quel tono un po' marziale è bene impugnare anche un'appropriata arma automatica.

Mitragliatrice MG42: Spaventosa, ma tanto comoda quando si riesce a sottrarla al nemico e a rivoltargliela contro.

Il Cecchino ha spesso il compito di agire da posizioni elevate, per fornire il fuoco di copertura al compagno in prima linea.

Le frecce che circondano il radar indicano la direzione degli obiettivi primari, da raggiungere a ogni costo se si vuole superare la missione.

spazio a improvvisazioni d'ogni sorta. Capita, per esempio, di doversi intrufolare in un quartiere generale della Wehrmacht e di poter scegliere se farlo con piglio spionistico o con un atteggiamento alla Rambo. Il bello è che è lecito cambiare idea in corso d'opera, ovvero entrare dalla porta principale, sfruttando a dovere un travestimento da ufficiale tedesco, per dare poi una sfoltita al personale della base con alcuni omicidi discreti e sbarazzarsi, infine, della restante marmaglia con caotiche sventagliate di mitra. La scaletta non vi garba? Non c'è problema, basta riavvolgere il nastro e lasciar perdere l'ingresso principale. Questa volta, passiamo da una breccia lungo la parete di cinta e ci facciamo notare subito rovesciando piombo sui presenti. Poi, cerchiamo un nascondiglio sicuro e aspettiamo che un soldato venga a curiosare. Lo uccidiamo, gli rubiamo l'abito e, dopo aver lasciato che gli animi dei suoi colleghi si siano raffreddati, usciamo allo scoperto con la nostra nuova divisa.

La situazione appena descritta spiega come ci si deve comportare nei panni della Spia e non vale come esempio per le sortite del Berretto Verde o del Cecchino. I tre personaggi disponibili in *Strike Force* godono, infatti, di abilità peculiari e, secondo le missioni, si trovano a operare in solitario o in coppia. Gli abbinamenti sono studiati in modo da rendere le singole missioni il più avvincenti possibili, senza per questo andare mai a sfondare il limite di tolleranza in termini di difficoltà.

La mancanza di complicazioni strategiche, elemento basilare dei *Commandos* che furono, potrebbe far storcere il naso ai fedelissimi della serie. Ovvero a quei giocatori per cui sparare in soggettiva va bene, ma ci vuole anche altro per divertirsi. Ragazzi carissimi, qui cascate male: *Strike Force* non è un titolo complesso, o quanto meno non lo è nei termini che andate cercando. I tre livelli di difficoltà disponibili presentano un'escursione marcata, più marcata che in altri FPS, ma non contemplano un incremento dell'atteggiamento strategico

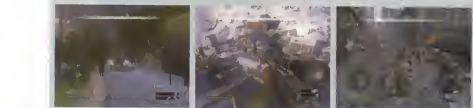
SALVATAGGIO RAPIDO

Come ogni FPS per PC che si rispetti, anche *Strike Force* offre l'opportunità di memorizzare in ogni istante i progressi raggiunti sul campo di battaglia. Il tasto configurato dagli sviluppatori per eseguire i salvataggi rapidi è F5, mentre per effettuare i caricamenti si utilizza F9.

LA MUSICA SECONDO MATEO

La colonna sonora di *Strike Force* è stata scritta dal compositore Mateo Pascual, che aveva già avuto in consegna il commento della trilogia strategica di *Commandos*. Le melodie sono epiche, ma mai ridondanti, e riescono a sottolineare in maniera incisiva le fasi più importanti dell'azione. Per apprezzarle al meglio, e per cogliere l'egregio lavoro svolto con gli effetti sonori, vi consigliamo di ascoltare *Strike Force* nella modalità Dolby 5.1, a patto di avere un sistema adatto.

AZIONE SU TRE FRONTI

La vicenda narrata in *Strike Force* verte su tre scenari molto differenti. Nel primo vi troverete avvolti dalla campagna francese e dovrete districarvi tra foreste e cascine. La missione d'apertura non presenta difficoltà eccessive e permette, quindi, di apprezzare l'eccellente lavoro dagli sviluppatori con le ambientazioni. Archiviata la pratica transalpina, verrete spediti in Norvegia per aiutare la resistenza locale a sabotare i laboratori segreti, in cui i tedeschi stanno scoprendo l'acqua pesante. Avrete persino l'occasione di fare un giretto in gommone e di nuotare nelle gelide acque del nord. Infine, per chiudere in bellezza, ma anche in tristezza, vista la carica drammatica dell'ambientazione, eccovi a Stalingrado. La città è ridotta in macerie e va esplorata in ogni cunicolo. Preparatevi a far lavorare sodo tutti e tre i componenti del vostro commando.

■ La visuale in terza persona è certamente coreografica, ma non ha alcuna applicazione pratica in termini di giocabilità.

DELEGA ONLINE

Per la prima escursione di *Commandos* nel campo degli FPS giocati online, Pyro Studios ha deciso di adottare la tecnologia Net-Z di Quazal. Il sistema ha consentito agli sviluppatori di Pyro Studios di lavarsi bellamente le mani di tutte le vicissitudini relative alla gestione degli scontri multiplayer e di incanalare le energie nella creazione di modalità appassionanti. Anzi, per essere precisi, di una modalità appassionante in particolare, il Sabotaggio.

IL CROCEROSSINO

Nel corso del gioco, vi capiterà di subire ferite mortali. È normale, ma se avrete la fortuna che ciò vi accada nelle missioni in cui sarete affiancati da un secondo commando, potrete utilizzare il compagno per curarvi. Ovviamente, sarà vostro scrupolo fare altrettanto, quando un collega si rotolerà a terra tra urla di dolore.

a discapito di quello d'azione. Tutt'al più, passare da Facile a Difficile, significa fare i conti con un'Intelligenza Artificiale più pimpante, con nemici più svegli e reattivi. Tradotto in termini pratici, ciò vuol dire che, mentre a livello elementare le missioni si possono affrontare tenendo sempre il dito sul grilletto, in modalità seria bisogna giocare d'astuzia. Innanzitutto, al massimo grado di difficoltà, è consigliabile mantenere sempre un basso profilo e preferire i gadget impropri alle armi convenzionali. Lanciare una monetina o un pacchetto di sigarette nel campo visivo di un ufficiale è un ottimo modo per far scattare una brevissima amicizia: l'ometto non esiterà a raccogliere il regalo, senza domandarsi assolutamente chi lo abbia gettato al suolo e senza chiedersi neppure chi sia il simpatico tizio che gli sta rasando la carotide con una cordicella metallica.

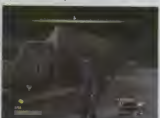
Sempre restando nell'ambito del massimo livello di difficoltà, va sottolineata l'importanza del lavoro di coppia. Come accennato, in *Strike Force* sono presenti tre protagonisti, che però non hanno

"Gli sviluppatori sono dovuti scendere a compromessi con il multiformato"

mai l'opportunità di lavorare in gruppo, perché il massimo che il gioco offre è la collaborazione tra due elementi.

La situazione tipo vede il Cecchino affiancato al Berretto Verde o alla Spia. A prescindere dal collega che gli viene affibbiato, il nostro compagno dalla mira eccezionale rimane un tipo da tenere nelle retrovie, possibilmente in posizione elevata, in modo da garantirgli un più ampio raggio d'azione. Lo andrete quindi a piazzare dietro una finestra, mentre con il Berretto Verde darete una lezione alla Wehrmacht nelle strade di Stalingrado, oppure sul terrazzo di una casupola della

NEMESI A FIN DI BENE

Il travestimento è un elemento essenziale quando si agisce con la Spia. Tuttavia, per non renderlo troppo efficace, gli sviluppatori hanno stabilito una scala di valori, che la redazione si è premurata di sottoporre alla vostra attenzione, per fare in modo che non vi capitino brutte sorprese.

■ **Fase 1:** I soldati semplici sono facili da cogliere di sorpresa, ma evidentemente non godono di particolare fiducia tra i loro superiori. Infatti, vengono sempre osservati con perspicacia e smascherati all'istante quando non sono autentici.

■ **Fase 2:** Il giovane finto-tedesco si evolve in sottufficiale per guadagnare il rispetto assoluto dei soldati semplici, che mai tenteranno di smascherarlo. Attenzione, però, ai gradi più elevati.

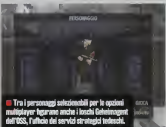
■ **Fase 3:** Il massimo grado della scala gerarchica della Wehrmacht raggiungibile in *Strike Force* garantisce anche la massima libertà d'azione e movimento in buona parte delle missioni... ma non in tutte!

■ **Fase 4:** Magari l'abito non fa il monaco, ma quello nero fa sicuramente la Gestapo. Con questo abbigliamento intimidatorio potreste quasi bussare alla porta di Hitler senza destare sospetti.

Quando viene richiesto un elevato volume di fuoco, nulla funziona meglio di un nido di mitragliatrici fisse. Tanto più che le munizioni non sono un problema.

Giusto per non fare confusione con gli obiettivi, gli sviluppatori hanno deciso di evidenziare in maniera palese gli elementi interattivi degli scenari.

SABOTAGGIO IN RETE

Tre sono le modalità online supportate da Commandos *Strike Force* e tutte si possono affrontare sia in Rete Locale (LAN), sia su Internet. Siamo certi che non c'è alcun bisogno di spiegarvi come funzionano il Deathmatch e il Team Deathmatch – si spara a tutti e, nel caso della variante Team, si provvede a risparmiare i compagni – ma diverso è il discorso con il Sabotaggio. L'obiettivo di questa opzione a squadre è distruggere la base nemica, facendo in modo di innescare un'apposita bomba. Per riuscirci, bisogna avere dalla propria parte almeno una Spia, ovvero l'unica persona in grado di interrogare i nemici neutralizzati. Il problema è che se la stessa Spia viene catturata, non tarda a spifferare agli avversari il vostro codice.

Nella modalità multiplayer Sabotaggio la forza bruta conta poco, bisogna agire con furbizia e supportare il più possibile le azioni della Spia.

Tra i personaggi selezionabili per le opzioni multiplayer figurano anche i loschi Geheimagent dell'OSS, l'ufficio dei servizi strategici tedeschi.

campagna francese, quando con la Spia bloccherete un convoglio che trasporta prigionieri. In ogni caso, utilizzerete un solo pulsante per passare i controlli da un uomo all'altro e non dovrete preoccuparvi di impartire ordini.

"Preoccuparvi"... magari un minimo di controllo della situazione vi avrebbe anche fatto piacere, ma dovete accontentarvi del nulla. Il personaggio dato in gestione alla I.A. provvederà a rispondere automaticamente al fuoco del nemico ed eventualmente cercherà un riparo, ma non sarà in alcun caso capace di eseguire azioni decisive. Quelle spetteranno sempre a voi. In alcuni frangenti, tale meccanismo si risolve in un rimbalzare continuo di consegne, che di primo acchito risulta appassionante, ma che in seconda istanza si rivela ben poco realistico. Osservare il Berretto Verde che se ne sta impalato in mezzo a una strada, mentre con il Cecchino ci si trova coinvolti in un combattimento ravvicinato, praticamente in una serie di pistolettate a bruciapelo, non aiuta certo ad apprezzare le difficoltà insite nel gioco, quanto piuttosto ad andare su tutte le furie.

Volendo trovare una giustificazione alle cadute di stile di *Strike Force*, la sola cosa che ci viene in mente è che gli sviluppatori sono dovuti scendere a compromessi con la politica del multiformato. Un gioco caratterizzato da scelte tattiche troppo articolate non viene mai visto di buon occhio dal pubblico delle console, quindi bisogna trovare una via di mezzo tra la complessità e la pura azione. OK, garba anche noi del PC, tanto le alternative per affrontare con più ingegno la Seconda Guerra Mondiale non mancano.

Un aspetto, però, non vogliamo proprio metterlo in discussione: la grafica. Non vi nascondiamo, amici reduci dalla fisica di *Half-Life*, che appena sentito il nome Renderware abbinato al motore di gioco di *Strike Force*, i nostri occhi si sono chiusi in una fessura inquisitoria. Eravamo certi di doverci addentrare tra cespugli composti da fogliame piatto e di vedere soldati con i piedi non ben piantati nel terreno. Consapevoli delle animazioni facciali superate e del fatto che non avremmo potuto far cadere nemmeno una tazzina. Ma sapevamo anche che la visione d'insieme sarebbe stata poetica nella riproduzione degli scenari naturali e ricca di dettagli. Non avevamo dubbi sulla fluidità dell'azione di gioco e sulla possibilità di farlo girare alla grande, anche su un sistema non particolarmente potente. Poi, abbiamo infilato *Strike Force* nel PC e subito è giunta la conferma che il nostro imperfetto era invece perfetto.

Primoz Skulj

La liberazione di prigionieri alleati è solo una delle mansioni affidate ai Commando e, di certo, non è la più complessa.

MISSIONE COMPLETATA
Alla fine di ogni operazione si viene accolti da una schermata in cui è riassunto il proprio atteggiamento sul campo di battaglia. La valutazione globale è espressa in stelline, sulla base dei punti racimolati durante la missione, uccidendo i nemici e, in particolare, sorprendendoli alle spalle e centrandoli con il fucile di precisione.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 2, Dic 05, 9
Un titolo che ha dell'epico, caratterizzato da una grafica a livello cinematografico e da una I.A. convincente

Medal of Honor: Pacific Assault, Dic 04, 8
Possiede il sistema di ordini che avrebbe fatto tanto bene a *Strike Force*, ma alla lunga risulta un po' ripetitivo.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Pyro Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.commandosstrikeforce.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 840 MB HD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet (16 giocatori)**

- Giocabilità immediata
- Tre uomini dalle abilità specifiche
- Scenari articolati e ben disegnati

- Manca un motore fisico
- La I.A. non è impeccabile
- Si può finire rapidamente, senza obiettivi secondari

Commandos Strike Force **non raggiunge la perfezione nei sue due elementi fondamentali: sparatutto e stealth. Tuttavia, nel complesso, la scorribanda nella Seconda Guerra Mondiale risulta coinvolgente e, ciò che più conta, divertente.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	8	8	7	9	8

■ Si comincerà la carriera di Non Morto mangiacervelli fin dal primo istante: d'altronde, perché perdere tempo?

■ Se il vostro sogno nel cassetto è sempre stato quello di ripetere il successo di "Thriller" di Michael Jackson, ecco una grande occasione!

GENERE: NON MORTO IN PRIMA PERSONA

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Avete distrutto migliaia di zombi, ma vi siete mai chiesti cosa significa stare dall'altra parte?

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse sarà tutto in Inglese. Poco male, non dovrete scambiare troppe parole con i vostri avversari!

SI GIOCA DA SOLI

Gli zombi si muovono in branco, come si può vedere chiaramente nella ricca filmografia dedicata all'argomento, eppure gli sviluppatori hanno deciso, "trasportando" questo gioco da Xbox a PC, di togliere l'opzione di gioco collaborativo a due. Anche su un computer si possono collegare due joypad, o dividersi la tastiera, quindi siamo rimasti alquanto stupiti da tale scelta.
La presenza di una modalità multiplayer a schermo diviso, forse, avrebbe potuto allungare un po' la longevità di questo brevissimo titolo.

EDWARD "Stubbs" Stubblefield è un uomo tranquillo che sta subendo, come tutti negli States, i deleteri effetti della Grande Depressione.

Dopo aver vagato in lungo e in largo, finisce con un buco in mezzo allo stomaco in Pennsylvania. Non si sa chi l'abbia ucciso né perché. Passano gli anni, ed ecco arrivare il 1959: alla vigilia degli strepitosi Anni '60, il miliardario e playboy Andrew Monday decide di investire tutto il suo ingente capitale nella costruzione di una città ideale futuribile, un'utopia controllata da robot dove vengono sperimentate le tecnologie più all'avanguardia: Punchbowl. Il nome non è dei più avveniristici o attraenti, ma molte famiglie americane decidono di stabilirvisi, convinte che la fame, la disoccupazione e la miseria non possano toccare quell'angolo di paradiso. Tutto sembra filare liscio, ma Monday non ha fatto i conti con il cadavere inquieto di Stubbs, che decide di risorgere e di cominciare a fare incetta di cervelli freschi proprio il giorno dell'inaugurazione ufficiale della città modello.

Questa, in sintesi, è la trama delirante che fa da contorno alle azioni di Stubbs, uno zombi dalla pelle verdognola e con la perenne sigaretta tra i denti (che rimane al suo posto anche mentre sgranocchia cervelletti o si pulisce la bocca dal sangue delle sue vittime). Comincerete con un breve tutorial impartito da una simpatica robot-femmina che vi insegnerà (incredibile a dirsi) a combattere, a far fuori i cittadini di Punchbowl e a usare alcuni dei vostri "poteri" speciali. Presto, comunque, sarete lanciati nell'azione e dovrete superare vari livelli di difficoltà crescente, fino a uno scontro con Andrew Monday stesso.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse è un gioco che muove da spunti divertenti e originali.A parte l'ovvia superviolenza del tutto gratuita, che già immaginiamo farà gridare allo scandalo i benpensanti, il titolo è chiaramente intriso di un'ironia demenziale talmente feroce, da rendere gli schizzi di sangue e i pezzi di cervello volanti assolutamente esilaranti e irreali.I livelli mostrano i quartieri della città, con ambienti molto diversi, anche se le variazioni sono quasi unicamente estetiche. Al di là delle capacità cadaveriche di Stubbs e della differenziazione dei nemici in alcune classi standard, infatti, l'azione risulta presto ripetitiva. Ci sono alcune trovate che mantengono alto il livello di attenzione e di divertimento, ma nel complesso si è di fronte a un titolo che tende a replicare se stesso con una certa dose di superficialità e autocompiacimento.

> "Il titolo tende a ripetersi con superficialità"

I problemi che affliggono *Stubbs the Zombie* sono numerosi e la ripetitività dei meccanismi di gioco è solo uno di questi. Un altro difetto è rappresentato dal sistema di controllo, che risulta, nella migliore delle ipotesi, mal sviluppato e impreciso.

Le azioni principali, infatti, vengono attivate dalla pressione di un paio di tasti sulla tastiera - o dei due pulsanti del mouse, ma nulla vieta di usare un joypad - e soltanto il momento preciso o il contesto in cui ci si trova farà sì che Stubbs compia un'azione piuttosto che un'altra. In presenza di un nemico, premendo un pulsante si potrà attaccarlo, ucciderlo, staccargli un braccio o usare una facoltà speciale; davanti a uno zombi sarà consentito

POTERI DELL'ALTRO MONDO

Stubbs non si limita a prendere a ceffoni il prossimo e a cibarsi di cervelli freschi, sfondando il cranio delle sue vittime a morsi, ma è libero di usare alcuni "poteri speciali" che tentano di variare la ricetta della minestra. Uno di questi, per intenderci, è un super-peto dall'olezzo talmente insopportabile da stordire tutti i nemici nelle vicinanze. Alternativamente, si potranno lanciare pezzi delle sue interiora e farli esplodere come se fossero autentiche bombe a mano. In certi casi, inoltre, staccheremo le braccia ai nemici e li picchieremo usandole come mazze da baseball!

■ Con il braccio semovente si potrà controllare un poliziotto e rendere la pariglia ai suoi compagni.

ALTRO CHE FAMIGLIA ADDAMS

Dopo un certo livello, Stubbs acquisirà il potere di staccarsi un braccio e di mandarlo in avanscoperta da solo. I vantaggi sono molteplici: il braccio è più rapido e piccolo, quindi più difficile da colpire; inoltre, può passare attraverso fessure che altrimenti sarebbero del tutto inaccessibili. Ma la cosa più importante è che arrivando vicini a un nemico sarà consentito saltargli sulla testa e infilargli le dita nel cranio, controllandolo come uno zombi. Impossessarsi del corpo di un poliziotto armato di pistola, per esempio, sarà molto utile per superare livelli pieni di nemici dotati di altrettante armi da fuoco. Attenzione, però! Se "l'ospite" rimarrà colpito a morte (per motivi inspiegabili) non si potrà sgattaiolare via e cercare di possederne un altro: sarà game over e bisognerà ripartire dall'ultimo salvataggio automatico, l'unico permesso dal gioco.

Anche gli zombi si innamorano? Non possiamo giurare per gli altri, ma Stubbs evidentemente ha ancora un... cuore.

In certe sezioni del gioco si prenderà il controllo di alcuni veicoli, come questo hovercraft armato di un cannone a sfere nere esplosive.

La visione di un esercito di zombi che si avvicina minaccioso a un gruppo di ignari poliziotti dà sempre una certa soddisfazione.

distruggerlo o spingerlo via. Premendo un altro tasto si mangerà un cervello, si userà un altro potere, si richiameranno i Non morti creati e via di questo passo. Ciò significa che, spesso, accadrà di compiere azioni diverse da quelle che si avevano in mente, o di schiacciare i tasti a casaccio per salvare la pelle (putrefatta).

Inoltre, anche nel momento in cui si arrivasse a padroneggiare questo sistema e a riconoscere all'istante ogni variazione di contesto, si andrà incontro a una brutta delusione: *Stubbs the Zombie*, infatti, al livello di difficoltà medio, tende a durare (secondo la capacità del giocatore) soltanto da cinque a dieci ore... Un po' poco per un'avventura che avrebbe potuto essere sviluppata molto meglio, e un vero peccato per gli spunti simpatici che offre. Senza contare che la storia è del tutto ininfluente ai fini dell'avanzamento nei livelli: si possono saltare tranquillamente i filmati di intermezzo, continuando a uccidere soldati e a divorare materia cerebrale di poveri scienziati senza alcun problema.

Come se ciò non bastasse, infine, bisogna segnalare che Aspyr Media ha deciso di far uscire *Stubbs the Zombie* senza porre rimedio a molti dei bug che lo affliggono: soltanto alcune schede video vengono pienamente supportate (essenzialmente quelle delle famiglie NVIDIA GeForce e ATI Radeon), ci sono problemi di gestione della memoria (per cui gli sviluppatori si sono visti costretti a far uscire una patch di aggiornamento, scaricabile dal sito **www.aspyr.com/games.php/pc/stubbspc/support**), alcuni livelli fanno piantare il gioco senza apparente motivo e la lista continua.

Un autentico peccato, non c'è che dire: le premesse e gli spunti offerti da *Stubbs the Zombie* risultano molto divertenti e, qua e là, ci sono sequenze esilaranti, ma l'approssimazione con cui è stato realizzato il prodotto fa perdere presto il gusto della risata.

Yuri Abietti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Doom 3, Set 04, 9
Uno sparatutto in prima persona ricco di horror, sangue e colpi di scena.

GTA San Andreas, Lug 05, 9
Per chi vuole impersonare un cattivo (vivo) senza compromessi.

Info ■ Casa **Aspyr Media** ■ Sviluppatore **Wideload** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **17+** ■ Internet www.stubbsthezombie.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB compatibile Directx 9, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Divertente e originale
- Colonna sonora notevole
- Piccole variazioni e sotto-giochi

- Graficamente poco interessante
- Estremamente ripetitivo
- Troppo breve

Purtroppo, la brevità, vari problemi e la ripetitività, fanno di *Stubbs* un gioco meno divertente di quanto avrebbe potuto essere. La conversione da Xbox, piuttosto superficiale e carente, ha contribuito a creare un titolo, in ultima analisi, mediocre.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GUSTO SPLATTER	VARIETÀ
6	8	7	5	8	5

■ In questo secondo episodio, Rayne esordisce con un abito da sera che ne farà apprezzare la linea invidiabile.

■ Sembra un bacio ricco di passione, ma uno dei due soggetti non si sta assolutamente divertendo.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

BLOODRAYNE 2

Metà donna, metà vampiro... e anche metà vestita. Cosa non si farebbe per il successo!

TRADUZIONE PARZIALE

La traduzione italiana di *BloodRayne 2* è limitata ai testi a video e ai sottotitoli. Il parlato rimane quello dell'edizione inglese, tra l'altro curato molto bene.

UNA bella figliola, la signorina Rayne: capelli rossi e atteggiamento sbarazzino, per non parlare del look, che lascia poco spazio all'immaginazione.

Il suo corpicino esile, unito a uno sguardo ammaliante e a delle capacità atletiche sovrumane ne fanno una perfetta protagonista di videogame, al pari di Lara Croft, anche se la malizia della protagonista di *BloodRayne 2* la rende più sfacciatamente provocante. Del resto, fra le sue attività preferite c'è il "prelievo" del sangue dei nemici e non con delicati baci sul collo in stile Dracula: lei piomba sugli avversari, gli si avvinghia addosso e affonda i canini per berne la linfa vitale in maniera conturbante. Non si tratta di un'educanda, ma ciò non dovrebbe rappresentare un problema per i videogiocatori, ormai avvezzi a ogni genere di situazione.

Qual è la missione di questa spregiudicata fanciulla, che fra un cambio di abito e l'altro sembra parecchio affaccendata? Semplicemente far fuori tutti i discendenti di suo padre, Kagan: lei, del resto, è una dampyr (metà donna e metà vampira) e ha un conto aperto con il ramo non morto della propria famiglia. Dall'inizio alla fine del gioco non farà altro che lottare, sparare, affettare gente e succhiare sangue per recuperare l'energia perduta: azione allo stato puro, insomma, che prevede, oltre ai duelli, una certa abilità e precisione con i salti da una piattaforma all'altra. Tanta frenesia riesce a distogliere l'attenzione dall'assenza di una trama intrigante e, soprattutto, dalla povertà tecnica che caratterizza *BloodRayne 2*.

USA LA TESTA

BloodRayne 2 è improntato all'azione pura e i pochi enigmi presenti non richiedono sforzi mentali. Solitamente, si tratterà di attivare la visione dell'aura, di capire dove sia situato il punto di passaggio e di sfruttare l'arpione per lanciare i malcapitati nemici contro caminetti, camion dell'immondizia e altro.

Con l'esclusione del personaggio principale, piuttosto curato nella modellazione e reso vivo da un utilizzo accettabile dei pixel shader, il resto è piatto, semplicistico e poco attraente. È lampante, insomma, la derivazione da PlayStation 2, ma ciò non rappresenta un problema insormontabile, visto che il motore si rivela molto snello, tanto che sarà possibile spingere la risoluzione al massimo attivando l'AntiAliasing 4x e mantenere sempre un frame rate elevato e costante.

> "La telecamera sembra fare il contrario di ciò che desidera il giocatore"

La fluidità e la velocità nell'azione mettono in secondo piano anche le pessime animazioni, di qualità discutibile eccezion fatta per le mosse sfruttate dalla protagonista per succhiare sangue o eliminare definitivamente i nemici (in modo particolarmente feroce). Insomma, le scene più "torbide" hanno subito un trattamento di riguardo, probabilmente nel tentativo di accattivarsi le attenzioni degli adolescenti in piena crisi ormonale. Anche questi ultimi, però, dopo qualche minuto di duelli, salti e capriole, inizieranno a perdere l'interesse iniziale. Principalmente a causa di una telecamera che sembra fare il contrario di quanto desidera il giocatore, obbligandolo con una certa frequenza a ripristinare la visuale predefinita con la pressione dell'apposito tasto.

Non si tratta di un limite da poco, sia perché durante i combattimenti ci saranno momenti di panico in cui non si riuscirà a capire dove si trovino i nemici, sia perché le sezioni platform, in cui rimbalzare da un muro all'altro e ondeggiare su aste come acrobati da circo, risulteranno spezzettate dalla necessità di modificare manualmente la telecamera a ogni salto, per godere di una prospettiva utile a eseguire i balzi successivi. Il sistema di controllo funziona piuttosto bene e, se non

UN ABBRACCIO RIGENERANTE

Per recuperare l'energia perduta, Rayne si comporta come ogni vampiro – o meglio, mezzo vampiro – che si rispetti: succhia il sangue. Nel frattempo, la bella dampyr può dedicarsi ad altre attività, per esempio cercare di innalzare la barra della Furia eliminando l'avversario in maniera molto cruenta. L'effetto è ben realizzato, pur se non adatto ai giocatori deboli di stomaco.

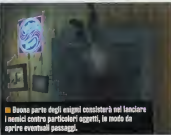
UNA VERA STAR!

Sebbene anche il primo *BloodRayne* non brillasse per la qualità della trama, la sexy eroina sta per debuttare sul grande schermo con un film ispirato alle sulle gesta. Puntate il browser all'indirizzo **www.bloodrayne2.com** per il trailer.

NOBILI ORIGINI

Il secondo capitolo di *BloodRayne* prende spunto non solo dai numerosi picchiaduro disponibili per console, ma anche dai giochi di piattaforme. In particolare, le sezioni in cui la provocante "rossa" si improvvisa acrobata sembrano strizzare l'occhio agli ultimi tre *Prince of Persia*. Se solo gli sviluppatori si "fossero ispirati" anche per la gestione della telecamera...

L'intelligenza degli avversari è piuttosto limitata e, presto, ci si troverà a ripetere in continuazione una serie di colpi combinati.

Grate e pali della luce consentono a Rayne di arrampicarsi per raggiungere zone apparentemente inaccessibili.

Buona parte degli enigmi consisterà nel lanciare i nemici contro particolari oggetti, in modo da aprire eventuali passaggi.

fosse per l'inaffidabilità dell'inquadratura, le evoluzioni della bella protagonista sarebbero più godibili e divertenti. Lo stesso discorso vale per il sistema di combattimento: pur non contando sul numero di nemici contemporaneamente sullo schermo di *The Matrix: Path of Neo*, né sulle 600 mosse a disposizione dell'Eletto, *BloodRayne 2* offre risse piuttosto emozionanti.

Sono sfruttati sei pulsanti del joypad, caldamente consigliato rispetto alla tastiera, oltre alle due leve analogiche e alla croce direzionale. Basteranno pochi minuti per eseguire con sicurezza prese e attacchi di ogni tipo. Una volta tanto, la tecnica dello schiacciare tasti a caso non sortirà risultati degni di nota, obbligando a combattere impiegando un minimo di strategia. Per fare un esempio, non si potrà succhiare il sangue dei nemici che assaliranno Rayne con bastoni o mazze; bisognerà prima disarmarli con i calci e poi saltare loro addosso. Meglio ancora, sarà consentito disarmarli dalla distanza, utilizzando l'arpione.

Non mancano una serie di poteri attivabili solo per un limitato periodo di tempo, quando la barra della cosiddetta "Furia" sarà carica: si rallenterà lo scorrere del tempo, si osserverà l'aura (fondamentale per scovare porte nascoste) e si scatenerà la furia sanguinaria. Purtroppo, con il susseguirsi dei livelli il tasso di adrenalina del giocatore tende ad abbassarsi, principalmente a causa della ripetitività dell'azione. Troppo spesso bisognerà sconfiggere decine di avversari deboli al fine di superare una sezione, per poi magari ripetere il tutto dopo essere morti nello scontro con un boss. Anche i nemici più potenti, tra l'altro, non offrono un grande livello di sfida e obbligano a ripetere più e più volte una sequenza di mosse.

BloodRayne 2 non è particolarmente complesso, ma la sua ripetitività e un posizionamento non sempre felice dei punti di salvataggio potrebbero far sopraggiungere la noia ben prima di giungere alla conclusione dell'avventura.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06, 9
Salti, combattimenti mozzafiato e stile da vendere, per questo splendido gioco di Ubisoft.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Dic 03, 8
Il poliziotto che non ha più nulla da perdere, questa volta, è accompagnato nelle proprie traversie da una affascinate co-protagonista.

Info ■ Casa **Majesco** ■ Sviluppatore **Terminal Reality** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.bloodrayne2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo : **PIII 933, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB con supporto Pixel Shader**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Motore grafico snello
- Protagonista ben realizzata
- Buon sistema di controllo

- Lineare e ripetitivo
- Graficamente non eccelso
- Pessima gestione della telecamera

Se la telecamera di *BloodRayne 2* fosse stata gestita in maniera più efficiente e lo schema di gioco fosse stato più vario, questo seguito avrebbe potuto aspirare a votazioni superiori, anche in virtù di un buon sistema di controllo. Peccato.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	I.A.
6	7	6	6	8	4

I COMPITI A CASA

Nel tentativo di rendere *Torino 2006* un filo più longevo, sono stati introdotti i cosiddetti "compiti". Non si tratta di temi ed equazioni, bensì di obiettivi da raggiungere. Vi verrà chiesto di superare una certa velocità in una gara di sci di fondo, di centrare tutti i bersagli nel biathlon o di esibirvi in qualche altra prestazione eccellente. Come ricompensa, otterrete un livello di difficoltà aggiuntivo e tante divise alternative per ogni nazione. Qualche premio più succoso, come dei filmati o dei contenuti speciali, sarebbe stato gradito.

Lo sci alpino è divertente, ma non può competere con Ski Racing, suo diretto concorrente.

La disciplina del salto è senza dubbio la più spettacolare.

Le gare sui pattini sono poco più che un "rhythm game".

Nelle gare su bob e slittino si raggiungono velocità folli.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

TORINO 2006

Al freddo e al gelo, ma riscaldati dalla fiaccola delle Olimpiadi.

SIETE stufi delle simulazioni così realistiche e complesse da obbligarvi a studiare per giocarci? Bene, forse *Torino 2006* è il titolo che fa per voi. Attenzione, però, visto che la semplicità può rivelarsi un'arma a doppio taglio.

Sulle montagne del Piemonte vi aspettano otto discipline (sci alpino, salto, pattinaggio di velocità, sci di fondo, biathlon, bob, slittino e combinata nordica), affrontabili singolarmente oppure in sequenza. Nonostante siano tutte molto diverse, è evidente come il loro minimo comune denominatore sia l'immediatezza dei controlli. Bastano pochi tasti per giocare, e ci vogliono pochi minuti per imparare a ottenere risultati decenti in ognuna delle gare.

L'esperienza offerta è molto varia e ogni specialità richiede abilità spiccatamente diverse. Nelle discese libere, per esempio, l'importante è trovare il giusto equilibrio tra velocità e controllo. Affrontando tutta la pista a uovo, dopo poche porte sarà impossibile evitare di andare a sbattere, rovinando irreparabilmente la propria prestazione. Nel pattinaggio, invece, si tratta solamente di tempismo. Non dovrete "guidare" il vostro sportivo, ma vi basterà premere le frecce direzionali a tempo con l'andatura, quasi come se si trattasse di un "dance game". Nello sci di fondo dovrete dimostrare di sapere gestire le vostre risorse, dosando gli sprint e traendo il massimo da ogni piccola pendenza. In poche parole, si tratta delle solite tre variabili, riproposte in diverse misure in ogni disciplina.

In un primo momento, la varietà di *Torino*

"Ogni specialità richiede abilità diverse"

2006, l'ottimo sfruttamento della licenza e la bellezza dei paesaggi vi ammalieranno. Le gare sono veloci, ma appaganti, ed è impossibile staccarsi dal monitor prima di aver ottenuto il fatidico oro. Peccato che per farlo bastino poche ore. Una volta che se ne sono comprese le dinamiche, diventare maestri in una disciplina è un'impresa ben poco impegnativa.

Nella ricerca dell'eccessiva semplicità è stata sacrificata la profondità, danneggiando irreparabilmente la longevità.

Fortunatamente, la possibilità di tenere in memoria i record e di organizzare tornei a quattro giocatori impedirà che il gioco finisca in fretta nel dimenticatoio. In compagnia, infatti, i difetti passano in secondo piano, lasciando spazio all'immediatezza. Gli sportivi accaniti, inoltre, apprezzeranno la buona qualità della telecronaca.

Torino 2006 è, dunque, un prodotto che diverte, anche se per poco, adatto agli appassionati di sport invernali e ai giocatori meno esigenti.

Fabio Bortolotti

IN ITALIANO

Torino 2006 è interamente in italiano. La traduzione è di buona qualità.

DA CARTOLINA

Torino 2006, pur non sfoggiando una grafica miracolosa, fa un ottimo lavoro nel riprodurre le montagne del piemontese. Dopo un paio d'ore di gioco, vi verrà voglia di settimana bianca.

IN ALTERNATIVA...

Ski Racing 2006, Gen 06, 7
Pur senza avere pretese, *Ski Racing 2006* batte *Torino 2006* per quanto riguarda lo sci alpino.

Top Spin, Dic 04, 8
Qui la neve non c'è, e si parla solo di tennis. Se, però, cercate un gioco sportivo divertente e profondo, con *Top Spin* andate sul sicuro.

Info ■ Casa **Take Two** ■ Sviluppatore **2K Sports** ■ Distributore **Take Two Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.olympicvideogames.com**

- Sistema Minimo **PIII, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **4 a turno sullo stesso PC**

- Giocabilità immediata
- Discipline varie
- Buon uso della licenza

- Giocabilità poco profonda
- Poco longevo
- Un po' scarso nei contenuti

Un gioco divertente, ma poco duraturo. La sua semplicità è un pregio, ma la mancanza di profondità lo relega nella mediocrità. Consigliato solo ai fanatici degli sport invernali o delle Olimpiadi in generale.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	6	5	6	6

Le oltre 30 missioni single player hanno livelli di difficoltà e obiettivi molto assortiti.

Per conquistare una città, dovrete ridurre a zero il suo "spirito". Ogni unità ha una differente influenza su questa caratteristica, quindi è bene sceglierne con cura quale usare per la conquista.

La grafica, purtroppo, è molto abbozzata. Quando due unità si scontreranno, vedrete due "disegni" corrispondenti alle stesse scambiarsi colpi a frecce.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

LAND OF LEGENDS

Leggendo questa recensione, continuate a ripetervi che la grafica non è tutto…

È incredibile pensare che lo strategico a turni più immediato e – probabilmente – più divertente, al momento sia disponibile solo per una console. Una vera contraddizione in termini, considerando che gli strategici a turni sono nati e hanno proliferato per decenni sul caro vecchio PC.

Stiamo parlando, come qualcuno avrà già intuito, della splendida saga di *Advance Wars*, saldamente ancorata a Game Boy Advance di Nintendo. Tuttavia, per fortuna, un piccolo sviluppatore americano ha pensato di colmare tale mancanza.

Il risultato è *Land of Legends*, uno strategico a turni in cui, lo diciamo subito, la grafica non è l'elemento più importante. Anzi, se per voi è fondamentale che un videogioco goda di un profilo visivo anche solo discreto, fareste meglio a girare pagina. *Land of Legends* ha una grafica a dir poco orripilante, peggiore persino del primo *Advance Wars*. Le animazioni risultano scarsamente comprensibili e i semplici disegni dei protagonisti, in stile Manga, sono legnosi e poco ispirati. Se, però, riuscirete a chiudere un occhio (anzi, tutti e due) su questo aspetto, scoprirete che *Land of Legends* è un vero gioiello di semplicità e profondità.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Dovrete guidare un esercito di "buoni" attraverso una serie di battaglie. Ogni scontro è gestito attraverso una semplicissima interfaccia bidimensionale, che vi permette di muovere le unità, oppure di crearne di nuove nelle città in vostro possesso. Ogni unità ha, come al solito, dei punti di forza e dei punti di debolezza, che bisognerà imparare a sfruttare per battere il nemico, il "male", controllato da una Intelligenza Artificiale di buon livello. Per creare nuove truppe dovrete gestire sapientemente l'oro generato da città e miniere, che – come succede nei migliori strategici – è sempre troppo poco.

> "Le unità sono ben caratterizzate"

Ogni razza dispone di sole quattro unità, che però sono estremamente ben caratterizzate: per esempio, gli Elfi hanno due unità di arcieri sulle quattro disponibili, mentre gli Gnomi hanno un'unità che non è in grado di combattere, ma genera una quantità d'oro maggiore se staziona in una città sotto il vostro controllo.

Tutto qui: con questi semplici elementi, lo sviluppatore è riuscito a creare una serie piuttosto assortita di missioni (quattro per ognuna delle sei razze), in cui l'obiettivo non è sempre la distruzione del nemico. A volte, sarete tenuti a generare una certa quantità di oro, in altri casi dovrete conquistare una città in particolare, e via dicendo.

L'unico difetto (al di là della pessima grafica), ovvero il fatto che non fosse consentito salvare nel corso di una missione, è stato corretto da una patch già disponibile presso il sito ufficiale, che ha introdotto alcune piacevoli novità, quali una serie di "scorciatoie" da tastiera. Per il resto, *Land of Legends* è il gioco perfetto per chi è alla ricerca di un profondo e divertente strategico a turni.

Paolo Paglianti

UNA DIMOSTRAZIONE

Sul DVD allegato all'omonima versione di GMC, troverete il demo di Land of Legends, che vi consigliamo di installare e giocare per verificare sul campo se il titolo vi può interessare o meno. Troverete anche la patch 1.1, che aggiunge la possibilità di effettuare un salvataggio per missione.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic IV, Apr 02, **7**
Uno dei migliori giochi strategici a turni. Con GMC Budget di luglio 2005 c'era allegato *HOMM&M III*.

Age of Wonders: Shadow Magic, Ago 03, **8**
Il successore spirituale dell'insuperato *Master of Magic* è allegato a GMC Budget di dicembre 2004. Che volete fare, o piacciono gli strategici a turni!

QUESTIONE DI ISPIRAZIONE

I programmatori di *Land of Legends* si sono dichiaratamente ispirati a una serie di titoli: la fonte principale è, senza dubbio, *Advance Wars*, per Game Boy Advance, ma è facile notare "riferimenti" a *Age of Wonders*, *Heroes of Might & Magic* e alla splendida *Master of Magic*. Se avete giocato e apprezzato uno di questi titoli, date a *Land of Legends* almeno una possibilità.

Info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **Tiny Hero Game Studios** ■ Distributore **Imp. Parall./via Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32 circa** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.shrapnelgames.com/Tiny_Hero/Land_of_Legends

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 600, 256 MB RAM, 30 MB HD, lettore CD-ROM**
- Sistema Consigliato **Pentium III 800 MHz**
- Multiplayer **Due giocatori via Internet, LAN, o sullo stesso PC**

- Ottimo sistema a turni
- Molte mappe e molto varie
- Otto razze, ognuna con quattro unità

- Grafica e sonoro a livelli terribili
- Solo in inglese e di importazione
- Abbastanza complesso, nei livelli avanzati

Sotto la grafica a dir poco orripilante, si nasconde un vero gioiello per gli amanti dei giochi strategici a turni. *Lands of Legend* conta su pochi elementi essenziali per dar vita a numero elevato di missioni, dagli obiettivi abbastanza vari.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ MISSIONI	I.A.
3	3	8	7	8	7

7½

Può capitare che i personaggi si incastrino nel paesaggio; la soluzione è uscire e ricollegarsi.

Un modo lento, ma sicuro, per recuperare i punti ferita è sedersi a riposare.

GENERE: MMORPG

R.O.S.E. ONLINE

L'universo dei giochi online si tinge di rosa, ma non manca qualche spina.

I SETTE PIANETI

Junon: Prende il nome dal dio patrono degli avventurieri.
Skaaji: Un luogo di grande bellezza; il suo nome significa "amore".
Luna: Malgrado il nome è un pianeta, e un posto pieno di misteri.
Karkia: Un corpo celeste desolato, caratterizzato da lande desertiche ostili.
Eldeon: Il pianeta ove dimorano le antiche leggende, in attesa di essere risvegliate.
Orlo: Il pianeta d'oro.
Ebarn: La base dell'omonimo dio, fonte di ogni male.

IN tempi antichissimi, la gentile dea Arua creò sette pianeti e li donò ai mortali affinché potessero vivere e prosperare sulla loro superficie. Un brutto giorno, Hebarn, il dio della malizia, si impadronì del settimo pianeta, dandogli il proprio nome e trasformandolo in una base da cui lanciare attacchi contro le altre dimore celesti.

Vedendo che i suoi protetti non erano in grado di difendersi da soli dalla malvagità del suo collega, Arua decise di chiedere l'aiuto di eroi provenienti da dimensioni esterne. In particolare... noi! È questa la semplice trama su cui è fondato *R.O.S.E. Online*, il nuovo MMORPG degli stessi creatori di *Ragnarok*. Il nome rappresenta un gioco di parole tra l'omonimo fiore e la sigla per "Rush On Seven Episodes", traducibile approssimativamente con: "Emozioni su Sette Episodi"; ma potremmo anche dire che incarna un po' lo spirito dell'ambientazione, naïf e fumettosa, con forti influenze New Age. L'intento di attrarre le simpatie del pubblico femminile e dei giocatori più giovani appare ovvio, pur se durante le nostre avventure scopriremo che imprese e combattimenti avranno poco da invidiare a *Guild Wars*.

La creazione del personaggio è semplicissima: è sufficiente deciderne il sesso, l'aspetto fisico e i due elementi che lo caratterizzano: la Virtù favorita (Giustizia, Libertà, Fede...) e la pietra preziosa portafortuna (Ametista, Smerlando, Rubino, Diamante...); fatto ciò, saremo pronti a giocare. Tutti gli eroi di *R.O.S.E.* iniziano le loro avventure sull'Isola della Nascita, nei panni di Visitatori - una professione generica che ci accompagnerà per i primi dieci livelli, mentre ci impratichiremo con il sistema di gioco. Raggiunto il decimo livello (un'impresa che richiederà un paio d'ore di gioco intenso), saremo liberi di decidere se appartenere a una tra quattro classi: Soldato, Falconiere, Commerciante o Musa (quest'ultima professione, che di fatto coincide con i Sacerdoti di altri giochi, vale anche per i personaggi maschili...). Più avanti, sarà possibile specializzarsi ulteriormente, con due alternative di crescita per ogni classe; per esempio, i Falconieri diverranno Scout o Predoni.

> "Un'ottima introduzione al mondo dei MMORPG"

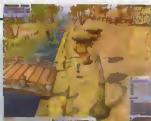
Le avventure di *R.O.S.E.* ci porteranno a spasso per i sette pianeti. Il gioco impiega la classica struttura a "missioni", in cui la trama progredisce completando compiti particolari che ci vengono assegnati da personaggi non giocanti o in cui ci imbattiamo durante le esplorazioni. Si può andare in avventura da soli oppure, opzione più divertente, in gruppo con gli amici. Le missioni di *R.O.S.E. Online* sono divise in sottocategorie: alcune consentono al protagonista di accedere a una particolare professione, altre sono legate alle necessità di una specifica città, o di una gilda. Interessante è l'idea di missioni che divengono disponibili solo nel caso che si verifichino particolari condizioni, come la scarsità di un materiale prezioso in una certa regione - un espediente che fa sentire i giocatori parte di un mondo vivo e realistico. Raggiunto il trentesimo livello, il personaggio può entrare a fare parte di una delle fazioni di *R.O.S.E.*, partecipare a imprese su misura per la sua gilda e scontrarsi con giocatori appartenenti a schieramenti diversi.

Il programma prevede un sistema completo di creazione artigianale di nuovi oggetti e la facoltà di venderli attraverso botteghe di proprietà del giocatore. Le materie prime possono essere raccolte

AVVENTURE D'ORO

Un milione di euro, questa è l'esorbitante somma che Gamerouter mette in palio per il lancio di *R.O.S.E. Online* in Europa. Il concorso dura dal gennaio 2006 al novembre 2006. Per vincere questo o uno degli altri premi in palio, è necessario individuare e sconfiggere particolari nemici nel gioco; questi avversari, una volta abbattuti, si lasceranno dietro speciali "tagliandi" d'oro, d'argento o di bronzo - che potranno essere scambiati con premi proporzionati al loro valore (lettori di musica portatili, tempo di gioco gratuito, equipaggiamento elettronico di vario tipo, eccetera). I fortunati possessori di un tagliando dorato parteciperanno a una sfida "live" che si terrà in una località segreta alla fine del 2006 e che avrà come superpremio il malloppo di cui sopra (oltre ad altri riconoscimenti "minori", quali PC da tavolo e portatili, o somme di denaro fino a 50.000 euro).

LA STORIA NELLE NOSTRE MANI

R.O.S.E. Online non si limita a fornire ai giocatori missioni da compiere, ma tiene conto di come le loro azioni influenzano le vicende del suo piccolo universo. Oltre a un modello economico realistico (con prezzi che fluttuano in base alla legge della domanda e dell'offerta), il programma registra gli avvenimenti più importanti causati dai giocatori e utilizza tali informazioni per modificare il ritmo di apparizione dei mostri, le variazioni del tempo atmosferico e la reperibilità di materiali. I partecipanti possono competere per il controllo di un pianeta e perfino diventarne il Re. Il sito ufficiale del gioco viene costantemente aggiornato con la descrizione delle imprese più rimarchevoli e con i nomi degli eroi che le hanno compiute.

Potremo commerciare con mercanti di ogni tipo.

IL COSTO DI UNA ROSA

Per giocare a *R.O.S.E. Online* è necessario registrarsi sul sito di supporto Gamerouter (www.gamerouter.com). Inoltre, è richiesto il possesso di una carta di credito o carta pre-pagata. Il costo è di 7,99 sterline al mese, pari a circa 11,80 euro. Una volta registrati, possiamo scaricare e installare il client dal sito ufficiale (www.roseeurope.com). Il file pesa 480 MB, mentre l'installazione occupa circa 900 MB. *R.O.S.E.* è per il momento solo in inglese, così come i siti che lo supportano, e una buona conoscenza di questa lingua è dunque indispensabile. In compenso, i server ospitano una comunità multinazionale, con italiani, inglesi, tedeschi, francesi, portoghesi, spagnoli e altri utenti del Vecchio Continente.

Le battaglie sono scandite da esclamazioni di sapore cartoonistico.

I personaggi potranno indossare abbigliamento di ogni tipo, fino ad assumere aspetti davvero folkloristici.

La rappresentazione del firmamento è splendida e l'idea di poter viaggiare lassù è allettante!

o acquistate, e il motore di *R.O.S.E.* gestisce automaticamente le dinamiche economiche del mondo: in caso di sovrapproduzione i prezzi caleranno, mentre aumenteranno rapidamente nel momento in cui si registrerà una scarsità cruciale di beni. Ovviamente, i giocatori più astuti riusciranno ad approfittarne.

Malgrado la lunga fase di beta-test gratuito, il programma mostra ancora alcune sbavature. La più fastidiosa è quella che abbiamo riscontrato con alcune schede video GeForce e vede il puntatore del mouse "congelarsi" sullo schermo dopo pochi secondi di gioco. In realtà, è solo la sua immagine a bloccarsi, mentre un cursore invisibile continua a vagare per l'interfaccia – risultando però di scarsa utilità. La soluzione è di uscire e rientrare con un ALT+TAB, ma rapidamente la cosa diventa frustrante. L'alternativa di giocare solo con la tastiera, inoltre, non è molto funzionale.

Durante la nostra primissima partita, dopo neppure un minuto, siamo riusciti a fare incastrare irrimediabilmente la protagonista tra alcune rocce. Al secondo tentativo, abbiamo scoperto che il mare che circonda la prima isola può essere attraversato a piedi (anche laghi e fiumi sono guadabili camminando sul fondale, senza problemi di respirazione), fino ad arrivare al "muro invisibile" che delimita il mondo virtuale (un'esperienza che ci ha fatto ripensare al film "The Truman Show"!). Infine, ogni tanto, il programma ci offre un crash, accompagnato da finestre che ne spiegano la ragione (zz_shader.ccp#xxx...), ma che, di fatto, ci gettano fuori dal gioco come se ci fossimo scollegati. Un lavoro di manutenzione del codice è, quindi, indispensabile se gli sviluppatori di *R.O.S.E.* intendono mantenere sui loro server un buon gruppo di utenti affezionati.

Avremmo preferito vedere tali problemi già risolti nel momento in cui il servizio è diventato a pagamento, soprattutto considerando la prolungata fase di open beta testing che il programma ha conosciuto nell'arco del 2005. *R.O.S.E.*, in definitiva, è comunque un'alternativa simpatica e leggera ai colossi del calibro di *World of Worcraft*, e per molti neofiti sarà un'ottima introduzione al mondo dei MMORPG.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
L'attuale Re dei MMORPG, tanto coinvolgente da compromettere la vita sociale dei giocatori. Compratelo a vostro rischio e pericolo!

Guild Wars, Lug 05, 8
Un'avventura di cento ore da giocare online con gli amici e, in più, la possibilità di sfidarsi nelle arene, per uno dei MMORPG di maggior successo degli ultimi anni.

Info ■ Casa **Gravity Co.** ■ Sviluppatore **Triggersoft** ■ Distributore **GamesRouter** ■ e-mail di contatto **helpdesk@gamesrouter.com** ■ Prezzo **€ 11,80 al mese** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.roseeurope.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 900 MB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, ADSL**
- Multiplayer **Internet**

- Visivamente gradevole
- Sette pianeti da esplorare
- Facile da padroneggiare

- Diversi problemi tecnici
- Sonoro ripetitivo e poco ispirato
- Non molto originale

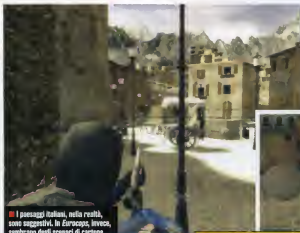
Un MMORPG molto grazioso, ma in cui non tutti i problemi della fase-beta sono stati risolti. Malgrado l'ambientazione naïf, incontreremo tutte le emozioni e i combattimenti dei classici GdR online, anche se la giocabilità complessiva appare poco originale.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	4	8	7	6	7

Gli ambienti sono scarni, spogli e coperti da texture di pessima qualità.

IN ITALIANO

***Eurocops* è completamente in italiano. Peccato che i testi sappiano di frettoloso e amatoriale, tanto che spesso sono più simili a dei temi scolastici sul terrorismo che a dei briefing sulle missioni. Volendo fare i pignoli, non brillano nemmeno per originalità. Il parlato? Meglio stendere un velo pietoso.**

I paesaggi italiani, nella realtà, sono suggestivi. In *Eurocops*, invece, sembrano degli scenari di cartone.

I terroristi, oltre a essere ben poco astuti, sono praticamente tutti uguali.

GENERE: AZIONE/STEALTH

EUROCOPS

La scuola di polizia che tutti vorrebbero marinare.

QUANDO si parla di strategia, visuale in soggettiva e operazioni militari segrete, il nome che viene istintivamente in mente è quello di Tom Clancy. Eppure, tutte le sue elucubrazioni fantapolitiche sono ambientate nel futuro prossimo, sia per quanto riguarda le tecnologie, sia per quanto concerne gli ipotetici scenari. *Eurocops*, invece, si propone di mostrarci l'altra faccia della medaglia: la pericolosa vita dei corpi d'élite costantemente in lotta contro il terrorismo.

Per quanto siano fortunatamente lontane dalla realtà, le vicende che ipotizza sono verosimili, così come i protagonisti coinvolti. Peccato, però, che il realismo si fermi all'apparenza. Come da copione, vi troverete a impersonare, secondo il luogo, uno dei sei gruppi di soldati europei previsti dal gioco (SAS, GSG9, Raid, GEO, Team Alfa e i NOCS). L'obiettivo sarà solo uno: debellare la minaccia terroristica avvalendosi delle abilità e del coraggio dei membri delle vostre squadre. Queste saranno composte da tre uomini, di ognuno dei quali avrete pieno controllo. Potrete comandarne solo uno per volta, per poi passare a un altro avendo cura di lasciare il primo al riparo dal fuoco nemico. Abbandonate a se stesse, le unità tengono fieramente la posizione, sparando in abbondanza e mirando con perizia.

"L'aspetto strategico, vero fulcro del gioco, non è sviluppato a dovere"

Per avere successo, dovrete proseguire con accortezza, facendo avanzare gradualmente il team da una copertura all'altra, senza esporlo a inutili pericoli e permettendo ai membri di coprirsi le spalle a vicenda.

La componente tattica, dunque, è di gran lunga più importante di quella FPS. È necessario avere mira, scegliere l'arma giusta al momento giusto e piazzare con tempismo qualche granata; ma con un po' di attenzione anche chi è totalmente digiuno dei rudimenti del genere riuscirà a cavarsela egregiamente.

Purtroppo, però, l'aspetto strategico, vero e proprio fulcro del gioco, non è sviluppato a dovere. Sebbene i vostri soldati siano sufficientemente astuti, i terroristi si limiteranno a sparare all'impazzata, senza muoversi e cooperare in maniera proficua. È consentito anche impartire ordini, ma definirli semplicistici è un eufemismo: "seguitemi" e "tenete la posizione" è il massimo che si può chiedere. Se a questo si aggiungono una grafica scarna e di bassa qualità, una fisica pressoché assente e una sensazione di impatto dei proiettili prossima allo zero, diventa chiaro che *Eurocops* è un titolo che pochi riuscirebbero ad apprezzare: gli estimatori delle forze dell'ordine (quelle vere) e chi non abbia mai sperimentato la qualità della concorrenza.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six 3: Raven Shield, Apr 03, 8
Un classico del genere. Se non lo avete mai provato e cercate il giusto connubio tra azione e strategia, è un "must". GMC lo ha allegato al numero di maggio 2005 delle edizioni CD e DVD.

Brothers in Arms: Earned in Blood, Nov 05, 8
Non parla di terroristi, bensì della Seconda Guerra Mondiale. È abbastanza tattico da soddisfare anche il più fine degli strateghi.

TUTTI INSIEME ANTITERRORISTICAMENTE

Tra tante magagne, *Eurocops* nasconde qualche piccola potenzialità. Dati i suoi ridotti requisiti di sistema (dovuti a una grafica sorpassata), anche chi non è dotato di un computer potente riuscirà a gustare una modalità online che, pur non facendo gridare al miracolo, si lascia giocare. Sebbene esista di meglio, mettersi nei panni delle forze dell'ordine potrebbe allettare qualche appassionato. Come sempre, nel caso si crei una buona comunità, anche un gioco mediocre come *Eurocops* può guadagnare dei punti.

info ■ Casa **Rainbow Games** ■ Sviluppatore **Crazyfoot** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.crazyfootgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 900 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN e Internet, 4 giocatori**

- Online può divertire
- Corpi d'élite realmente esistenti
- Accessibile a tutti

- Nemici poco realistici
- I.A. di bassa qualità
- Grafica scarna e poco dettagliata

Un titolo mediocre e poco appassionante, le cui idee sono sviluppate in maniera approssimativa. La povertà del sistema di gioco e la scarsa cura dei dettagli lo rendono inferiore all'agguerrita concorrenza.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DI SQUADRA	MAPPE
4	4	6	6	5	5

I paesaggi sono suggestivi e realistici.

AVVISO AI NAVIGANTI

Prima di mettersi in mare, è sempre opportuno controllare le condizioni meteorologiche. In *Virtual Skipper 4* sono simulate con molta precisione: possono variare durante una regata e mutare d'intensità con il passare del tempo. Quando c'è burrasca il vento e le onde sono molto più difficili da gestire rispetto a quando in cielo splende un placido sole. Anche l'illuminazione varia, in base all'ora del giorno e alla quantità di nuvole.

I trimarani sono veloci, ma difficili da manovrare.

Navigare verso il tramonto è sempre un'emozione. Notate il realismo dei riflessi.

GENERE: SIMULATORE DI VELA

VIRTUAL SKIPPER 4

Con il vento in poppa, ma con il mouse al posto del timone.

LA vela è uno sport magnifico, ma poco accessibile. Un po' per i costi elevati e un po' per la necessità di vasti specchi d'acqua, in molti vorrebbero praticarlo ma non possono. *Virtual Skipper 4* si propone come soluzione a questo problema, simulandolo in ogni suo aspetto.

La sensazione di realismo che si prova giocando è sorprendente. Chiunque sia mai stato a bordo di una barca noterà subito la bellezza degli effetti grafici che muovono il mare, ne riconoscerà i rumori e i colori e si meraviglierà osservando la dinamica delle nuvole, tutte in 3D e mosse in tempo reale. Non si tratta, però, solo di dettagli estetici, dato che anche le correnti, le raffiche e le maree sono riprodotte alla perfezione.

Questi aspetti, pur essendo meno visibili a un occhio poco esperto, influenzano radicalmente la navigazione. È necessario tenerne conto, così come bisogna ragionare rapidamente per scegliere l'andatura più adatta a sfruttare al massimo la forza del vento. Oltre a tenere la barra del timone, sarete chiamati anche a gestire le vele, cazzandole o lascandole (ossia tirando e mollando le cime che le comandano), e all'occorrenza, anche a ordinare ai prodieri di montarne di aggiuntive (spinnaker, genoa e codice 0). Data l'accuratezza della simulazione, non è certo impresa da poco. Uno dei problemi dei precedenti episodi era, appunto, la loro scarsa accessibilità a chi, come molti, è totalmente digiuno di nozioni veliche. Per supplire al problema è stata inserita una breve campagna tutorial, utile ad apprendere i comandi principali e le piccole astuzie fondamentali a portare a termine una regata. Oltre a ciò, è possibile settare il gioco in modalità arcade, ottenendo, insieme al controllo automatico delle vele, anche una serie di comodi aiuti su schermo, come una freccia che indica la direzione del vento e suggerisce come avvantaggiarsene al meglio.

> **"Il limite del gioco è la mancanza di varietà"**

In questo modo, tutto diventa molto più facile, ma, inutile dirlo, poco stimolante. Chiunque sarà in grado di affrontare una regata da campione in queste condizioni, ma il suo contributo al successo si limiterà a seguire con pochi comandi le direzioni consigliate dal computer.

Le nuvole sono uno dei fiori all'occhiello del gioco. Realistiche e spettacolari.

L'altro limite del gioco è la mancanza di varietà. Nonostante siano disponibili 12 specchi d'acqua provenienti da ogni parte del mondo, è possibile navigarvi solo facendo regate. Certo, è consentito crearne di proprie, condividerle e giocarle online, ma molti si stuferanno presto di farlo. Se si considera, poi, che ci sono solo quattro categorie di barche, risulta evidente che unicamente chi è in grado di apprezzare appieno il lato simulativo di *Virtual Skipper 4* si divertirà. Agli altri aspiranti navigatori, invece, non resta che progettare una bella vacanza al mare o al lago.

Fabio Bortolotti

IN ITALIANO

Sebbene in una simulazione di vela sia un aspetto marginale, tutto il testo a video è tradotto in italiano. Come è prevedibile, non c'è del parlato. A cosa servirebbe nel bel mezzo di una regata?

IN ALTERNATIVA...

Flight Simulator 2004, Set 03, 9
Se, invece del mare, vi sentite più attirati dal cielo, non c'è nessuna simulazione che possa soddisfarvi più di questa.

GTR - FIA GT Racing Game, Mar 05, 9
Non si parla né di cielo, né di mare, bensì di asfalto. Una simulazione di guida realistica e divertente.

Info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.virtualskipper.it**

Fiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 500, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet**

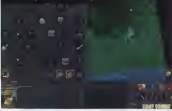
- Grafica convincente
- Simulazione accurata
- Regate molto realistiche

- Poche modalità
- Solo quattro tipi di barche
- Poco accessibile ai principianti

Un'ottima simulazione, guastata dalla sua scarsa accessibilità e dalla pressoché nulla varietà. Un gioco destinato essenzialmente a chi è già un appassionato di vela e non è completamente digiuno di venti, andature e correnti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA	MISSIONI
7	7	7	6	5	5

Durante le missioni, ci imbatteremo in scene di intermezzo che porteranno avanti la trama principale.

In base alla sua professione, ogni soldato acquisirà delle abilità speciali.

Il demo di *Hammer & Sickle* è presente nel DVD allegato a GMC.

COMPAGNO EROE DELLA PATRIA!

La trama di *Hammer & Sickle* offre uno sguardo insolito, ma anche affettuoso, alla visione del mondo che potevano avere i russi e i loro alleati nel periodo della Guerra Fredda. Lo spirito dei dialoghi e delle situazioni abbonda di stereotipi che, ironicamente, rispecchiano in modo simmetrico i film e i romanzi "eroico-propagandistici" realizzati nello stesso periodo in Occidente. I protagonisti sembrano applicare l'aggettivo "compagno" a qualunque cosa, gli americani vengono rappresentati marginalmente più smargiassi e leggermente meno intelligenti della figura tipica del militare interpretato da John Wayne e, ovviamente, i cattivi questa volta sono figure misteriose che tramano nei corridoi del potere di Washington per scatenare un'ingiusta guerra nucleare contro la madrepatria sovietica.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

HAMMER & SICKLE

Le battaglie di *Silent Storm* continuano in un'immaginaria Guerra Fredda combattuta negli Anni '50.

NELL'infinita cerca del "Sacro Graal" dei giochi di combattimento a turni a livello di squadra, ovvero di un titolo che possa proclamarsi legittimo erede della ormai mitica serie *X-Com*, Nival Interactive si era avvicinata all'obiettivo con *Silent Storm* – che seguiva le avventure di un gruppo multinazionale di agenti speciali durante la Seconda Guerra Mondiale.

Hammer & Sickle (letteralmente "Falce e Martello") riprende gli eventi di *SS* a qualche anno di distanza. La guerra contro la Germania nazista è finita, ma ora sono Est e Ovest a guardarsi minacciosamente attraverso la Cortina di Ferro. Siamo nel 1949 e il nostro protagonista è un agente d'élite dei servizi segreti russi assegnato al delicato teatro di operazioni che comprende le aree della Germania ora amministrate da Stati Uniti e Inghilterra.

Dopo un tutorial nel campo di addestramento, *H&S* ci getta subito nell'acqua alta: la prima missione include il pericoloso attraversamento dei reticolati di confine a poca distanza da un posto di blocco alleato. Una volta superata la prova, il nostro eroe non ha neppure il tempo di orientarsi nel poco familiare territorio nemico, che già si trova a fronteggiare una misteriosa organizzazione paramilitare di cui né il nostro servizio informazioni, né gli occidentali paiono sapere nulla. Da questo brusco cambiamento di rotta rispetto ai piani iniziali si dipana una trama costruita su più capitoli, ognuno corrispondente a una missione, che ci condurrà a spasso per un'Europa del dopoguerra le cui caratteristiche ricordano più i romanzi di "fantastoria" di Harry Turtledove, che i reali eventi succeduti all'ultimo conflitto mondiale. Il sistema di gioco si avvale del classico sistema di punti azione. Ogni personaggio sotto il nostro comando ne ha un ammontare predeterminato, che può essere speso per compiere nel proprio turno una delle numerose azioni consentite: sparare, piazzare e rimuovere trappole esplosive, aprire, scassinare o sfondare porte e finestre, nascondersi nelle ombre e così via.

> "Manca ancora una modalità strategica"

I combattimenti vedono alternarsi le azioni dei nostri soldati, dei nemici e di eventuali alleati presenti sulla mappa, ma quando la situazione è tranquilla un'opzione consente di muovere la squadra in tempo reale, così da velocizzare il tutto. È bene sottolineare che ciò non trasforma *Hammer & Sickle* in un RTS e le azioni di guerra vere e proprie verranno sempre risolte con combattimenti a turni.

Le probabilità di colpire dipendono dal tipo di arma, dalla distanza, dalla "copertura" del bersaglio e dall'abilità di chi spara.

La vera debolezza di questa nuova offerta Nival sta nel fatto che, a oltre due anni di distanza da *Silent Sorm*, il sistema non si è evoluto dal pur ottimo originale e manca ancora quella modalità strategico-manageriale che potrebbe trasformare questa serie nel moderno *X-Com*. Resta, comunque, uno dei migliori sistemi tattici a turni sul mercato. Consigliato a chi ama pianificare senza pressioni le azioni di un gruppo di soldati.

Vincenzo Beretta

IN ITALIANO

Hammer & Sickle **viene venduto nel nostro Paese in una versione interamente tradotta in italiano.**

IN ALTERNATIVA...

Silent Storm, Gen 04, 8
Il primo titolo della serie consente di giocare sia con gli Alleati, sia con l'Asse, in due campagne distinte, alla guida di un commando multinazionale durante la Seconda Guerra Mondiale.

UFO: Aftershock, Dic 05, 7½
Secondo episodio della serie che sta tentando di riportare in auge i fasti di *X-Com*. L'ambientazione fantascientifica vede i sopravvissuti di una guerra contro gli alieni tentare di riconquistare il nostro pianeta.

■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Nival Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.nival.com/hs**

- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Ottimo sistema di combattimento tattico
- Trama interessante
- Molte armi ed equipaggiamenti

- Manca una vera modalità campagna
- Interfaccia non sempre intuitiva
- Alcune missioni "rompicapo"

Un buon gioco di combattimenti tattici a turni, che ci porta in un'ambientazione un po' diversa dal solito. Poco longevo e con momenti di stanca, lascia sempre la speranza che l'ottimo motore di gioco possa condurre, un giorno, a titoli di maggior spessore.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	I.A.
7	6	7	6	7	6

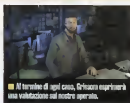
Giochiamo spendendo POCO

In queste pagine potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Distributore:** Ubisoft ■ **Lingua:** Sottotitoli in italiano ■ **Prezzo:** € 29,99 ■ **Provato su:** Lug 03, 6 - Lug 04, 6 - Feb 05, 6½

CSI: LA SERIE COMPLETA

REDUCI dai successi televisivi, i protagonisti di "CSI" e "CSI: Miami" sono pronti a proporci nuovi delitti su cui investigare. Questa raccolta comprende il titolo originale *CSI: Crime Scene Investigation*, il seguito *Dark Motives* (Lug 04, 6) e *CSI: Miami* (Feb 05, 6½), la serie ambientata in Florida.

Fulcro del gioco è l'indagine: con molta pazienza, dovremo guadagnarci la fiducia e il rispetto dei celebri investigatori della polizia scientifica di Las Vegas e Miami analizzando con cura certosina ogni scena del crimine e sfruttando tutti gli strumenti a disposizione per scovare nuovi indizi, da raccogliere e studiare. Tutti e tre sono titoli che

■ Al termine di ogni caso, Grissom esprimerà una valutazione sul nostro operato.

fanno della riflessione il proprio punto di forza, ma che per questo motivo, talvolta, "scivolano" su qualche impedimento imprevisto.

La limitatezza dell'interfaccia attraverso cui potremo interrogare un sospetto, infatti, rende evidente il percorso preordinato che porta alla risoluzione del caso. Ci si trova di fronte a evidenti contraddizioni che vanno sciolte solamente con il clic giusto, nonostante la soluzione sia a portata di mano.

Se affrontati con la consapevolezza di questi limiti (e di qualche svista: talvolta i dialoghi si presentano in lingua inglese), i tre giochi dedicati a "CSI" si rivelano abbastanza divertenti e sufficientemente fedeli alla serie da appagare chi per nulla al mondo si perderebbe l'appuntamento settimanale con la TV. GIOCHI COMPUTER

Una sorta di "investigazione punta-e-clicca" il cui problema di fondo deriva dalla necessità di seguire ragionamenti obbligatori.

■ **Casa:** Eidos ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** in italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Gen 04, 8

SCUDETTO 4: STAGIONE 03/04

OGNI italiano appassionato di calcio, sotto sotto, è un aspirante allenatore. Sogna di creare schemi, è convinto di essere un super esperto e critica ogni volta che il Mister della sua squadra del cuore prende una decisione che conduce alla sconfitta. Ebbene, con *Scudetto 4* tutti i possessori di PC possono provare le loro abilità sul campo, gestendo ogni singolo aspetto di una società.

Gli amanti della tecnica e della raffinatezza sportiva troveranno pane per i propri denti. Ci sono decine di parametri da tenere sotto controllo, una quantità esorbitante di menu e opzioni e un database sconfinato – con

■ La mole di parametri da tenere sotto controllo è tale da soddisfare anche il più tecnico dei Mister.

dati aggiornati alla stagione 03/04. Il rigore simulativo è assoluto, tanto che è necessario affrontare stagioni su stagioni per gustare appieno la profondità che il gioco è in grado di offrire. Nonostante appartenga all'élite dei gestionali e si riferisca a una stagione del recente passato, *Scudetto 4* potrebbe ancora regalare delle emozioni. Se non si possiede un PC dell'ultima generazione o se si ha la pazienza di lavorare di cesello con l'editor incluso per aggiornare il ricco database, il titolo rappresenta una valida scelta per i calciofili. Gli estimatori dello "sport più bello del mondo" potrebbero considerarne l'acquisto, sia per la sua indiscutibile qualità, sia per il prezzo allettante. GIOCHI COMPUTER

Un gioco gestionale di buona qualità non privo di difetti, ma indicato per gli appassionati di calcio.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS

Titolo	Prezzo
Conflict Desert Storm II	€ 9,99
Cycling Manager 3	€ 9,99
Cycling Manager 4	€ 9,99
Devastation	€ 9,99
Scudetto 4	€ 9,99
Virtual Skipper 2	€ 9,99
Virtual Skipper 3	€ 9,99
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,99
Praetorians	€ 9,99
Gangsters 2	€ 9,99
Deus Ex	€ 9,99
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,99
Richard Burns Rally	€ 9,99
Cycling Manager 4	€ 9,99
Conflict Vietnam	€ 9,99
Athens 2004	€ 9,99
Scudetto 4: Stagione 03/04	€ 9,99
Taxi 3 Extreme Rush	€ 9,99
Thief: Deadly Shadows	€ 9,99
Tomb Raider: The Angel of Darkness	€ 9,99
Beach Life	€ 9,99
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,99
Frontline Attack	€ 9,99

MICROSOFT - UBI SOFT

Titolo	Prezzo
Age of Mythology Gold Edition	€ 49
Starlancer	€ 12,85
Freelancer	€ 12,85
Impossible Creatures	€ 12,85
Crimson Skies	€ 12,85
Combat Flight Simulator	€ 12,85

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

■ **Casa:** Eidos ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** Sottotitoli in italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Lug 04, 8

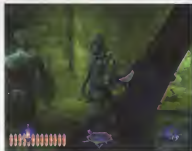
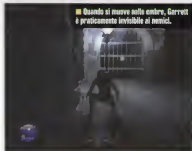
THIEF: DEADLY SHADOWS

IN principio c'erano solo la violenza, i lanciarazzi e le esplosioni rumorose. Poi avvenne la rivoluzione e i primi giochi "silenziosi" iniziarono a fare capolino. Oggi, i cosiddetti stealth game occupano una fetta rilevante del mercato, ma sono titoli come *Thief* e *Metal Gear Solid* ad aver portato alla gloria il genere. *Thief: Deadly Shadows* è il terzo episodio di uno di questi illuminati precursori e, pur risalendo al 2004, risulta ancora fresco e godibile.

Vestirete i panni di un ladro professionista, in grado di nascondersi nelle ombre e di muoversi silenzioso come un gatto. Non si tratta, però, di una sorta di ninja invincibile: mentre in molti giochi analoghi è possibile liberarsi con facilità di qualunque guardia nel caso si venga colti sul fatto, in *Deadly Shadows* l'approccio alla Rambo verrà punito. Vendendo parte del bottino dei propri furti è possibile acquistare una serie di oggetti, da quelli di prima necessità come le pozioni per curarsi, a quelli più raffinati che facilitano l'impresa di passare inosservati, come per esempio le frecce d'acqua (in grado di spegnere le lanterne e di lasciare al buio i guardiani) o dei guanti che consentono di scalare le pareti.

Pur non essendo un capolavoro assoluto, *Thief: Deadly Shadows* resiste fiero al passare del tempo, con una solida campagna di missioni, una trama intrigante e una durata di tutto rispetto. Gli aspiranti ladri che se lo sono perso potrebbero, visto il prezzo contenuto, considerarne l'acquisto.

■ Oltre alla visuale in soggettiva, *Deadly Shadows* offre una prospettiva in terza persona, inedita per la serie.

■ Quando si muove nelle ombre, Garrett è praticamente invisibile ai nemici.

■ **Casa:** JoWooD ■ **Distributore:** Koch Media ■ **Lingua:** Sottotitoli in italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Gen 04, 8

SPELLFORCE GOLD

LA commistione di generi che stiamo sperimentando in un numero sempre più ampio di giochi è alla base di *SpellForce: The Order of Dawn*. Un po' GdR, un po' strategico, il titolo cerca di pescare le caratteristiche migliori di queste due tipologie di divertimento per fonderle in un'avventura appagante.

L'operazione, pur valida sotto molti aspetti, non può dirsi perfettamente riuscita: la componente "ruolistica" non influisce sulle meccaniche di gioco in modo netto e quel che resta è un buono strategico, con qualche componente da GdR di contorno. Nonostante ciò, l'ambientazione fantasy non perde troppo del suo fascino, ricca com'è di razze diverse (Nani, Elfi, Elfi Scuri, umani, Orchi) e di magia. Proprio un potente guerriero dedito ai riti legati alle rune sarà il personaggio che impersoneremo, un combattente evocato dalla fazione umana per svolgere un'importantissima missione. *SpellForce* propone, quindi, una parte avventurosa (impostazione e crescita del personaggio, dialoghi) e sezioni di combattimento simili ad *Age of Empires* o *Warcraft*. Sul DVD della versione *Gold* troviamo anche l'espansione *The Breath of Winter*, che include una campagna interamente nuova, una modalità sfida multiplayer e un editor di livelli.

In buona sostanza, *SpellForce* si rivela piuttosto canonico nella giocabilità: per una vera rivoluzione dovremo attendere ancora.

■ I dialoghi sono fondamentali per avanzare nella trama di *SpellForce*.

■ L'edizione *Gold*, oltre a contenere il gioco base, offre l'espansione *Breath of Winter*.

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

Microids ■ Ott 04 ■ Voto **7**

OBSCURE

SE si dovesse fare un parallelo con il cinema, *Obscure* equivarrebbe a quei film colmi di "già visto e rivisto", eppure dannatamente divertenti. Le citazioni si susseguono con un ritmo incalzante e creano una trama-pretesto per una serie di spaventi a buon mercato.
Dal canto suo, la giocabilità è più che collaudata. Nella norma in termini di realizzazione grafica e ben orchestrato per quanto riguarda il sonoro, *Obscure* presenta una chicca di valore: il gioco di squadra, in singolo e in coppia.
Diverte e coinvolge questo piccolo *Resident Evil*, per quel poco che dura.
Sta di fatto, che ci si alza dalla sedia sazi e soddisfatti per essersi avventurati tra i tenebrosi segreti custoditi dalle aule di un liceo statunitense.

Pobbe GIOCHI COMPUTER

Un "B-game" programmato con la testa e con il cuore. Se saprete accettarlo senza pretese vi regalerà una cosa rara: il sincero divertimento. Menzione particolare al gioco di squadra: vale la pena di esplorare in due gli oscuri corridoi del liceo di Leafmore.

8

Microsoft ■ Nov 05 ■ Voto **9**

AGE OF EMPIRES III

CREDEVO *Age of Empires III* il gioco dell'anno, invece mi sono svegliato dal sogno dopo sole due ore.
Da appassionato di *AoE II - The Age of Kings* e dell'espansione *The Conquerors* posso dire che il nuovo titolo strategico di Ensemble Studios ha molto da invidiare al suo predecessore, grafica a parte (eccezionale quella di *Age of Empires III*, soprattutto per i riflessi dell'acqua).
Tutto sa di già visto. Personalmente, non considero la Città Madre una novità, perché è come se non esistesse: gli sviluppi da questa derivati giungono solo al termine del gioco. Dopo poche ore, chi ha provato *AoE II* lascerà perdere il nuovo capitolo.
C'è una nota positiva, però: coloro che non hanno mai giocato al secondo titolo di questa saga se lo godranno a pieno!

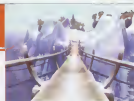
Luca Bregoli GIOCHI COMPUTER

Gli appassionati della serie di *Age of Empires* troveranno il terzo capitolo inferiore rispetto a *AoE II - The Age of Kings* con l'espansione *The Conquerors*. L'innovazione rappresentata dalla Città Madre, infatti, non ha un impatto sostanziale nel gioco.

Ubisoft ■ Ott 05 ■ Voto **9**

MYST IV REVELATION

IL quarto capitolo di *Myst*, ovvero: "la magia dei fratelli Miller non abita più qui"! *Revelation* è l'ulteriore dimostrazione che una grafica eccellente da sola non basta a catturare l'interesse di un potenziale "avventuriero". Occorre un sistema di esplorazione funzionale, che non lo faccia attendere interminabili frazioni di secondo negli spostamenti e che non lo obblighi a "raspare" in continuazione con il mouse per ruotare lo sguardo a 360 gradi! Occorre una trama coinvolgente fin dai primi istanti, sorretta, se possibile, da una musica ispirata come quella dei primi due episodi, non una colonna sonora "di maniera" eseguita da un'orchestra sinfonica.
Ancor prima che venissero celebrati ufficialmente i "funerali" della saga con l'ultimo episodio della serie, l'eredità spirituale di un titolo ormai leggendario era stata da tempo raccolta (pur con soluzioni tecniche molto diversificate) dagli autori di *Schizm 2*, *Syberia*, *Dark Fall*...

Roberto Rampini GIOCHI COMPUTER

***Myst IV* è un prodotto "industriale" tecnicamente perfetto, ma non "ispirato" come i primi episodi della serie. Per provare delle sensazioni profonde, bisogna cercare altrove sugli scaffali dei negozi. Il testimone di questo genere di avventure è passato di mano.**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Call of Duty 2
GMC.Gorman
"All'assalto dell'ultima roccaforte nazista!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"C'è spazio anche per *Civilization IV*"

Land of Legends
BANNED.Neon
"La grafica non è tutto!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"Chi ha detto *FS X*?"

PES 5
GMC.Pettinato
"Ancora imbattuto!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 ■ Demo: DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 ■ Demo: DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ Demo: DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto:
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05
La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3. RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOT
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 0
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Demo: Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale e gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible] Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 ■ Demo: Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 ■ Demo: Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOT
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 ■ Demo: Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Nat 05
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 ■ Gioco completo: BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOT
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 ■ Demo: Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **StarMaker:** DVD Nat 05
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific, 1942 Pacific Air War

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Allied Force Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Torna il più complesso e profondo simulatore da combattimento. La grafica è l'unico aspetto datato

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto: 9
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
Sol: Set 02/ Ott 02 **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell'Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa: Sega Distributore: C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 0

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

MCCOY_LUCA
Azione/Sparatutto
1. Jedi Knight: Jedi Academy
2. Jedi Knight II: Jedi Outcast
3. XIII
4. Splinter Cell
5. Star Wars Battlefront II

KILLY77
I migliori del 2005
1. World of Warcraft
2. KOTOR 2
3. F.E.A.R.
4. The Movies
5. Civilization IV

HOLYMAN
I più attesi
1. Prey
2. Oblivion
3. Dreamfall: The Longest Journey
4. Il Padrino
5. S.T.A.L.K.E.R.

Mandrakepulp
FPS
1. Half-Life 2
2. Call of Duty 2
3. Quake 4
4. F.E.A.R.
5. Deus Ex

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?

Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

VIZI E VIRTÙ DEL NETGAMING TRICOLORE

Bolzano ha ospitato le prime finali dei campionati italiani nel Businnes Innovation Center.

QUANDO si parla di sport elettronici, difficilmente si usa il termine "campionato". Di solito, gli eventi ufficiali consistono in semplici eliminatorie della durata di una giornata, che decretano i finalisti.

Diversa è la concezione del netgaming nell'Unione Europea. In Germania, per esempio, si è cercato di stabilire un appuntamento fisso ogni settimana per i vari specialisti, che nelle diverse giornate di un campionato si disputano la qualificazione alle finali. Tutto ciò si chiama "Electronic Sports League Pro Series" (EPS) e Progaming. it lo ha "importato" in Italia per il primo anno, organizzando l'evento finale a Bolzano con un montepremi di circa 3.500 euro.

Dopo quattro mesi di eliminatorie online, si è giunti al giro di boa (visto che da marzo partirà la seconda edizione) e alla consacrazione dei primi campioni italiani nelle discipline *CounterStrike v1.6*, *CounterStrike: Source* e *Worcraft III: The Frozen Throne*. La due giorni nel Trentino Alto Adige ha messo in luce un'organizzazione di alto livello, anche se la scelta di Bolzano, da un punto di vista logistico, non è stata apprezzata da chi risiede nel centro o nel sud Italia. Nonostante qualche piccolo inconveniente, abbiamo notato dei grossi miglioramenti nella cosiddetta fase di "copertura" dell'evento. Nell'area spettatori (non era affollatissima) sono state trasmesse le partite su un megaschermo, con tanto di telecronaca e di interviste ai protagonisti. Per quanto riguarda *CounterStrike v1.6* e *CounterStrike: Source* era possibile seguire gli scontri comodamente da casa propria, in diretta sul network Half Life TV.

I SoL sono stati i vincitori del torneo di *CounterStrike 1.6*!

Anche il sito è stato molto curato e le notizie riguardanti l'andamento delle gare sono state piuttosto tempestive. Insomma, si è cercato di creare un contatto concreto per i giocatori italiani, che hanno bisogno di disciplina e di scadenze fisse, visto che, nonostante le buone proposte, ancora non riescono a organizzare clan duraturi o a mantenere gli impegni presi. A tal proposito, riportiamo ciò che è accaduto durante le finali di *CounterStrike v1.6*. I team favoriti per la vittoria (Play.it e Team Impact) non si sono presentati all'evento neanche dopo aver assicurato il proprio intervento agli organizzatori. La finale è stata disputata "solo" tra 2 squadre: Inferno Online e A.S. Sons of Law. La vittoria è andata a quest'ultimo team (i cui membri si sono portati a casa la bellezza di 900 euro a testa, mentre 600 euro sono andati agli sconfitti).

Il "New York Times" ha fame di netgaming!

Il celebre quotidiano USA ha pubblicato un articolo sulle finali del CPL World Tour.

Nella sezione dedicata alla tecnologia dello storico quotidiano americano "New York Times" si è potuto leggere un entusiastico articolo relativo alla finale del CPL World Tour 2005. Contrariamente a quanto accade nel nostro Paese, i media statunitensi hanno celebrato questo evento, che rappresenta il "fiore all'occhiello" dei loro tornei. Nell'articolo redatto da Grant Burningham e da Zubin Jelveh si poteva leggere un'appassionata cronaca della finale tra Fatal1ty e Voo: la partita, di cui abbiamo dato resoconto sul numero di GMC di gennaio 2006, è stata definita "La sfida del rancore".

Sito di riferimento www.nytimes.com

La postazione di telecronaca delle partite era molto professionale.

Anche in *The Frozen Throne* due assenze illustri hanno condizionato lo svolgersi della manifestazione: Play.it|St3 e Play.it|Sventra (due dei nazionali italiani che hanno partecipato ai recenti World Cyber Games) sono rimasti a casa, ma in questo caso sono stati sostituiti da Dred e Ashun. Il torneo si è svolto regolarmente tra quattro finalisti e la vittoria è andata a Play.it|IceStorm (Paolo Pericolini), davanti a Play.it|IamNew, Dred e al quarto classificato Ashun. A causa di queste clamorose defezioni, l'organizzazione ha deciso di allontanare per sei mesi (quindi per tutta la prossima stagione) i giocatori che non si sono presentati, con la speranza che questa decisione eviti il ripetersi di simili comportamenti.

L'evento non ha richiamato un folto pubblico.

L'unico torneo in cui non si sono registrate brutte sorprese è stato quello di *CounterStrike: Source*, vinto ancora una volta dall'A.S. Sons Of Law (600 euro il bottino conquistato), che in finale ha battuto il Team Impact (400 euro): sul podio sono saliti anche gli Elite Predators (300 euro), mentre il quarto posto è andato agli Inferno Online (200 euro). Insomma, un bilancio positivo per quello che possiamo definire il primo campionato di sport elettronici in Italia. La speranza è che nelle prossime edizioni, oltre a un maggior numero di titoli supportati e a un incremento nel montepremi, cresca anche la serietà dei partecipanti, qualità fondamentale per far decollare il netgaming nel nostro Paese. GIOCHI COMPUTER

Sito di riferimento
www.esl-europe.net/it

Reportage

CPL WINTER 2005

Prove generali per il World Tour 2006?

Il russo Cooller si è guadagnato il titolo di vincitore nel torneo di *Quake 4*.

Il 2005 è stato un anno cruciale per il netgaming.

Il successo del CPL World Tour ha illuminato la piazza e ha proiettato nell'olimpo del professionismo diversi specialisti. Tuttavia, non sono mancate le polemiche sulla scelta del titolo ufficiale, quel *Painkiller* che non piaceva né agli organizzatori, né al pubblico. Anno nuovo, vita nuova e, soprattutto, giochi nuovi! L'uscita di *Quake* 4 ha fornito la soluzione ideale al problema del cosiddetto "FPS da duello": mappe quasi identiche a quelle del terzo episodio, un titolo globalmente conosciuto e molto amato, nonché un marchio irresistibile cui affidarsi (id Software). Una volta risolta la questione con l'uscita dello sparatutto made in Texas, serviva solo un banco di prova per rodare i meccanismi, prima di tagliare il nastro di partenza del World Tour 2006. L'evento designato per questa "prima" è stato il CPL Winter 2005, tenutosi lo scorso dicembre (dal 14 al 18) a Dallas (Texas). L'evento era così composto: un torneo di *CounterStrike v1.6* con il ricco montepremi di 60.000 dollari e uno di *Quake* 4 da 30.000 dollari. Nonostante l'interessante montepremi, molti campioni non hanno partecipato. Fatal1ty, per esempio, non è intervenuto, probabilmente non ritenendosi ancora all'altezza del russo Cooller, "l'uomo da battere" nel precedente capitolo di *Quake*. Questo fortissimo cyber atleta, che da "fan" dei titoli griffati id Software non aveva partecipato a nessun altro torneo, si è portato a casa il primo premio (9.000 dollari) battendo in finale lo svedese Toxic (5.700 dollari). Nel titolo tattico di Valve, invece, la vittoria è andata al clan svedese degli SK (il più importante team del mondo, che per questo piazzamento si è portato a casa la bellezza di 18.000 dollari) seguito dai sorprendenti coreani Lunatic-Hai (12.600 dollari). Tra gli italiani cimentatisi con *Quake* 4, solamente Play.it|Forrest e Play.it|Booms si sono piazzati nella graduatoria finale: si sono portati a casa solo 150 dollari a testa, avendo guadagnato la venticinquesima posizione a parimerito.

Sito di riferimento
www.thecpl.com

Mod per Doom 3

DUNGEON DOOM

Cosa hanno in comune Doom 3 e i giochi di ruolo testuali?

Contro gli Imp, il fucile rimane una delle armi migliori.

L'abbigliamento del venditore è decisamente poco fantasy.

- **Sviluppatore:** Martin Woodards
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 41 MB
- **Internet:** http://dungeondoom.d3files.com

INSTALLAZIONE

1. Decomprimete il Mod nella cartella **X:\Doom 3\dungeondoom7xp** dove **X** è la partizione in cui avete installato *Doom 3*.
2. Lanciate il file **dungeondoom.bat** che si trova nella cartella del Mod.

PER presentare degnamente *Dungeon Doom* è necessaria una piccola premessa sui giochi cosiddetti "roguelike", cioè direttamente ispirati al capostipite *Rogue*.

Si tratta, in poche parole, di giochi di ruolo dall'interfaccia interamente testuale e dotati di una grafica semplicissima, spesso realizzata con l'utilizzo dei caratteri ASCII, piuttosto che con immagini bitmap. Qualcosa che ci riporta alla fine degli Anni '70, ai primi GdR multiplayer (MUD, sigla di Multi User Dungeon) e a potenze di calcolo enormemente inferiori rispetto a quelle attuali.

Dungeon Doom ha il grande merito di rispettare in modo rigoroso i canoni del genere, pur nella magnificenza del motore grafico di *Doom 3*. L'ultima versione per i sistemi operativi Microsoft, denominata *Dungeon Doom 7.0 XP*, necessita anche dell'espansione *Resurrection of Evil*, oltre che dell'ultima patch 1.3. Trattandosi di un gioco di ruolo, è scontata la presenza di tutti gli elementi tipici del genere, correttamente rappresentati nella sobria interfaccia e immediatamente comprensibili per chi ha un minimo di esperienza con inventari, Mana, armi e così via. Da non sottovalutare, tra le opzioni, quella sulla luminosità dei dungeon; di base, questi ultimi sono poco illuminati e risultano, anzi, immersi nel buio più totale. Dopo aver scelto la classe del proprio personaggio ed essere entrati nella "piazza" principale, che fa da anticamera ai dungeon veri e propri, è quindi consigliabile acquistare almeno una lantema.

La classe Fighter (guerriero) può utilizzare tutte le armi presenti in *Doom 3*, ed è caldamente consigliata per iniziare. Le altre consentono, invece, di sfruttare un misto di armi e magie, o solo magie, e allontanano l'esperienza di gioco da quella di uno sparatutto tradizionale.

I dungeon sono generati in modo casuale a ogni partita, così come le quest, di conseguenza è praticamente impossibile compiere due volte la stessa "impresa", ma già portare a termine una sola partita e raggiungere il massimo livello non è compito da poco. "Scavando" fino in fondo negli infernali labirinti di *Dungeon Doom*, è impossibile non notarne l'estrema raffinatezza. Questo Mod, rivolto a una nicchia di giocatori dal palato fine, è potenzialmente in grado di rapire e affascinare anche un utente disinteressato. La meccanica, del resto, è talmente semplice che è impossibile non farsi trascinare. Se a questo sommiamo la cura riposta nella realizzazione di un'interfaccia funzionale, si chiude volentieri un occhio sull'ambientazione spoglia e surreale.

Mod per F1 Challenge '99-'02

SEASON 2005

La stagione 2005 del campionato di F1 rivive sul PC.

Il motore di *F1 Challenge '99-'02* non ha consentito di replicare alla perfezione i regolamenti della stagione 2005.

- **Sviluppatore:** Ralph Hummerich
- **Genere:** Simulazione di F1
- **Dimensioni:** 99 MB il Mod· 74 MB le piste aggiuntive
- **Internet:** www.emacf1.com/rh

DA quando Sony ha acquisito i diritti di esclusiva per i giochi di Formula 1, sono stati tempi duri per gli appassionati delle monoposto più potenti.

L'ultima simulazione di F1 ad aver visto la luce su PC è *F1 Challenge '99-'02*, mai più aggiornata ufficialmente. Fortunatamente, gli appassionati hanno provveduto a migliorare costantemente il titolo e di recente si è resa disponibile la nuova fatica di Ralph Hummerich, che aggiorna il gioco alla stagione 2005.

Il poderoso lavoro non è un "semplice" update per la grafica e i circuiti (disponibili su un file separato), ma migliora anche la fisica, considerando tutte le modifiche effettuate all'aerodinamica delle monoposto. Non aspettatevi una simulazione stravolta rispetto a quanto siete abituati, ma solo una serie di piccoli ritocchi, come una gestione delle gomme diversa (nel 2005, le vetture dovevano completare la gara senza cambi) e una maggiore importanza di parametri quali il camber e la pressione dei pneumatici. Purtroppo, il motore del gioco non ha consentito di modificare in maniera netta i regolamenti. Sebbene sia stato fatto il massimo, bisognerà prestare attenzione ad alcuni aspetti. Prima di tutto, sarà necessario aprire il file con estensione .plr per modificare il numero massimo di giri di qualifica disponibili (da 12 a 3). Non è stato possibile limitare il numero massimo di motori a due per week-end, ma per ovviare al problema ora sarà molto più facile fonderli, esagerando con i "fuorigiri". Andateci piano con le accelerate, insomma. Nel caso delle gomme, Hummerich non è riuscito a impedirne la sostituzione durante la gara, come prevede il regolamento, ma ha modificato il parametro che ne gestisce l'usura, permettendo di affrontare un'intera competizione senza trovarsi con i pneumatici lisci. Sono apprezzabili le modifiche effettuate ai menu, soprattutto per quanto riguarda il multiplayer: ora la navigazione è più intuitiva e non sarà necessario rilanciare l'host nel caso si decida di modificare alcuni parametri.

In termini di grafica il salto avanti è evidente, sebbene lo stesso Hummerich abbia indicato di essere sceso ad alcuni compromessi con la dimensione delle texture, per evitare di rallentare troppo il gioco su PC non potenti. Sotto questo profilo, è molto valida l'utility che consente di modificare vari parametri, come la qualità grafica delle ruote, degli abitacoli e delle livree, così da adattare il Mod alle esigenze di ogni configurazione.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Lanciate il file eseguibile contenuto nell'archivio.

2 Indicate la cartella in cui avete installato il gioco, nel caso il programma di installazione non rilevi quella corretta.

3 Aprite il file relativo al profilo interessato (nella directory di installazione del gioco, entrate nella sottocartella Save, cercate il file con estensione .plr e il nome del profilo). Modificate le seguenti righe:
CURNT Qualify Laps="12"
PRACT Qualify Laps="12"
QUICK Qualify Laps="12"
GPRIX Qualify Laps="12"
CHAMP Qualify Laps="12"
MULTI Qualify Laps="12"
RPLAY Qualify Laps="12"

Sostituendo "3" a "12".

4 Impostate a 19 il numero massimo di vetture.

5 Installate (se volete) i percorsi aggiuntivi.

6 **Lanciate il file RH2005_ControlPanel.exe** presente nella cartella del gioco per modificare gli ultimi parametri.

Per raggiungere un buon grado di realismo si è cercato di lavorare sui parametri di usura delle gomme.

VERDETTO

Un passo avanti rispetto al gioco originale. Purtroppo, il motore di *F1 Challenge '99-'02* ha impedito di modificare alcune fondamentali regole introdotte nella passata stagione.

Mod per rFactor

PORSCHE CARRERA CUP 2005

rFactor *vede i primi Mod degni di nota.*

- **Sviluppatore:** Team German Sim Mod Foundation
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 72 MB
- **Internet:** www.scgtgermany.com

IN ***rFactor*, il nuovo gioco degli ISI, ci sono solo alcune piste, qualche vettura e una manciata di circuiti (niente di ufficiale). Il resto è stato lasciato alla buona volontà della comunità dei modder.**

Uno dei lavori che ha catturato la nostra attenzione è stato il *Porsche Correra Cup 2005 Mod*. Gli autori, i tedeschi del Team German Sim Mod Foundation conoscono piuttosto bene queste vetture, considerando che in passato hanno pubblicato un Mod simile per *F1 Challenge '99-'02*, riproposto oggi in versione aggiornata per *rFactor*.

Il bello delle Porsche è che sono auto sportive, veloci e scattanti e molto agili, ma non per questo troppo complesse da domare: nonostante la potenza dei motori che le spingono, il loro comportamento non è eccessivamente scorbutico e viene concesso anche qualche piccolo errore al pilota (ovviamente, portarle al limite è un altro discorso). Graficamente parlando, il *Porsche Correra Cup 2005* si presenta con modelli poligonali di ottima qualità e texture veramente azzeccate, mentre i cruscotti sono un po' meno curati, ma comunque di buon livello. Non siamo rimasti impressionati, invece, dal modello di guida: le quattroruote tendono a scodare in maniera esagerata (anche in partenza) e si dimostrano eccessivamente reattive e nervose. Un comportamento vicino a quello di vetture più spinte e meno maneggevoli, ma a nostro avviso non molto credibile nel caso delle Porsche Carrera.

Lavorando con gli assetti si riesce a ridurre il problema, ma questo non va a vantaggio del realismo, anche perché obbliga a limitarsi a certi "setup" per cercare uno stile di guida credibile. In ogni caso, ci si diverte non poco a correre con questi bolidi e, se si chiude un occhio e ci si dimentica che auto si sta pilotando, non mancheranno i momenti emozionanti.

INSTALLAZIONE

1 L'installazione è semplicissima: un doppio clic sul file e partirà un comodo programma che vi guiderà durante il processo.

Mod per F1 Challenge '99-'02

CTDP F1 2005

Il 2005 fa gola ai modder.

- **Sviluppatore:** CTDP
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 428 MB
- **Internet:** : http://racingmag.gamesurf.tiscali.de/ctdp

SE volete aggiornare *F1 Challenge '99-'02* alla stagione 2005 avete varie possibilità: il Ralph Hummerich Mod (di cui trattiamo in questo stesso numero) o il *CTDP F1 2005*, che andremo ad analizzare di seguito.

Anche in questo caso, si è cercato di modificare sia le livree e i piloti, sia i regolamenti, adattandoli alla nuova stagione. I CTDP, per quanto riguarda le gomme, hanno scelto un approccio diverso da Hummerich, riuscendo a rendere impossibile il cambio gomme durante la gara. Purtroppo, tale restrizione si estende anche alla facoltà di cambiare i pneumatici nel caso mutino le condizioni meteorologiche (consentito dal regolamento FIA). Graficamente, siamo a livelli molto elevati, ma è la fisica a risultare veramente azzeccata, a patto di attivare il Traction Control (impostandolo su "basso"), come del resto accade nelle vere monoposto.

La visuale dall'abitacolo è molto bassa e riflette correttamente la prospettiva di un vero pilota, seduto a pochi centimetri da terra. D'altro canto, però, le sollecitazioni sulla testa in curva, accelerata e frenata sono troppo violente, con spostamenti della camera esagerati e, soprattutto, fastidiosi, al punto che sarà molto difficile riuscire a mantenere la concentrazione per più di pochi minuti.

INSTALLAZIONE

1 Installare questo mod è davvero semplice: come per Porsche Carrera, sarà sufficienete cliccare due volte sul file e partirà un comodo programma che vi guiderà durante il processo di installazione.

Mod per Quake 4

BATTLEGROUND

Solo per professionisti, astenersi perditempo.

- **Sviluppatore:** Aim-Con
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 20 MB
- **Internet:** www.aim-con.com/q4

NON tutti i Mod cercano di attrarre il giocatore con la promessa di nuove, fantastiche (e gratuite) avventure, siano esse online o in single player.

Alcuni Mod esistono semplicemente perché servono a qualcosa o per ampliare determinati aspetti di un gioco che non erano stati curati a sufficienza. Nel caso di *Battleground*, si tratta di un Mod che affonda le radici nell'ormai mitica comunità di giocatori di *Quake 2*, ovvero in quello che è stato uno degli FPS più fortunati di sempre, anche online. Oggi come allora, *Battleground* fornisce agli amministratori di un server di *Quake 4* (ovvero a chiunque abbia voglia di ospitare un torneo di *Quake 4* sul proprio PC) un gran numero di strumenti, necessari per gestire il tutto come si deve.

Un torneo tra clan non è, infatti, una partita comune e richiede parecchie attenzioni supplementari, come per esempio il mantenimento di una graduatoria. Cosa accadrebbe se un ignaro e sconosciuto giocatore piombasse in partita nel bel mezzo di una finalissima tra clan? Come evitare che la varietà di skin selezionabili non incida sulla correttezza dello scontro? *Battleground* risponde a problemi come questi e rende più semplice la vita dei clan.

Se non avete mai digitato un comando nella console di *Quake 4*, però, potete anche fare finta che non esista.

INSTALLAZIONE

1. Decomprimete il contenuto del pacchetto nella cartella **X:\Quake 4\battle**, dove **X** è il nome della partizione in cui avete installato il gioco.
2. Avviate il Mod dal menu di *Quake 4*.
3. Seguite le istruzioni contenute nel file readme.txt per la creazione di un server.

Le armi sono segnalate in modo molto vistoso.

La velocità del gioco si avvicina alla frenesia di *Quake 3: Arena*.

Se *Quake 4* potrà imporsi a livello agonistico sarà anche grazie a Mod come questo.

Mod per WH40K: Dawn of War

TAU MOD V1.5

Un'altra razza per "WarHammer".

- **Sviluppatore:** TAU Mod Team
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 9 MB
- **Internet:** http://xv15mods.com

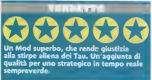
UN centinaio di espansioni ufficiali di *WarHammer 40.000 Dawn of War* non sarebbero sufficienti a contenere l'incredibile abbondanza di razze che popolano il mondo di "WarHammer", quindi non ci resta che sperare nell'aiuto dei soliti, impagabili Mod.

I Tau stanno a "WarHammer 40.000" come i Combine stanno a *Half-Life 2*: una stirpe aliena tecnologicamente avanzatissima, che riduce in schiavitù le altre razze per rimpinguare le proprie armate. Il *Tau Mod v1.5* rende disponibile praticamente qualsiasi unità Tau per le partite "Schermaglia" e multiplayer di *Dawn of War*, promettendo addirittura un'intera campagna single player nel prossimo futuro.

I soldati Tau sono specialisti dalla distanza, con fucili al plasma capaci di trapassare le corazze più spesse e armi a raggi che fanno sembrare la Railgun di *Quake* un giocattolo per bambini. Le squadre speciali Crisis, dotate di poderosi esoscheletri e armamento pesante, sono la punta di diamante dei Tau. Insomma, un Mod possente. Aspettiamo solo che qualcuno sviluppi qualcosa di simile anche per la razza dei Tiranidi.

INSTALLAZIONE

1. Installate la patch v1.4.1.
2. Decomprimete l'archivio all'interno della cartella d'installazione di *Dawn of War*.
3. Lanciate il file e seguite la procedura.
4. Riavviate e lanciate *Dawn of War*.

I fucili al plasma e le armi a raggi devastano anche i bersagli più resistenti.

Un Mod superbo, che rende giustizia alla stirpe aliena dei Tau. Un'aggiunta di qualità per uno strategico in tempo reale sempreverde.

Mod per Dungeon Siege

ULTIMA V: LAZARUS

Uno dei grandi giochi di ruolo del passato torna su PC, grazie a uno dei migliori GdR d'azione degli ultimi anni!

- **Sviluppatore:** Lazarus Team
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 515 MB
- **Internet:** www.u5lazarus.com

I remake, comuni nel mondo del cinema, sono piuttosto rari in quello del videogiochi. Se una software house decide di "rimettere mano" a un vecchio titolo, normalmente lo fa con un seguito vero e proprio (come testimoniano le decine di "secondi" e "terzi" episodi che, ogni mese, costeiiano le pagine delle anteprime e delle recensioni di GMC).

Tuttavia, le eccezioni esistono, nascoste nel "sottobosco" di Internet, nel dedalo di "ring" creati dagli appassionati di giochi così vecchi da non essere compatibili con i PC moderni. Uno dei progetti più ambiziosi è recentemente arrivato allo stadio finale: il team Lazarus ha finalmente completato il remake del mitico GdR *Ultima V*, classe 1988. Visto che il Mod è uscito dopo anni di sviluppo quasi in contemporanea con il numero di GMC cui era allegato *Dungeon Siege* (gennaio 2006), non ci siamo lasciati sfuggire l'occasione di dare un'occhiata da vicino a questo splendido progetto.

Sottolineiamo subito che il Mod è tutto in inglese, dunque riuscirete a gustare *Lazarus* solo a patto di conoscere la lingua di Albione o di farvi aiutare da un dizionario. *Ultima V* è un GdR in cui è essenziale parlare con tutti i personaggi non giocanti che incontrerete, e comprendere quanto avranno da dirvi.

Dopo averlo installato e fatto partire, vi troverete in una schermata che ha ben poco in comune con *Dungeon Siege*: da qui, sarete liberi di modificare le opzioni (Options), di continuare il gioco (Journey Onward) oppure di iniziare una nuova partita (New game). Per prima cosa, vi consigliamo di configurare la risoluzione video da Options ad almeno 800x600 (dato che abbiamo notato alcuni problemi con quella di base, 640x480). Dopodiché, cliccate su New Game per creare un nuovo personaggio.

Le schermate successive vi racconteranno, esattamente come nell'originale, quello che è successo in *Ultima IV* (la cui versione freeware

INSTALLAZIONE

1 Installate *Dungeon Siege* e l'ultima patch disponibile. La versione di *Dungeon Siege* allegata al numero scorso di GMC era già patchata all'ultima versione.

2 Installate il Mod in una cartella sul vostro hard disk (quella predefinita è **C:\Lazarus**). La directory non deve essere dentro quella di *Dungeon Siege*.

3 Copiate il file **lazarus_patch_v1.1.dsres** nella cartella **Resources**, che si trova nella directory in cui avete installato l'avventura (se avete usato il percorso predefinito, sarà **C:\Lazarus\Resources**)

4 Nel menu Start di Windows troverete una nuova voce con varie icone che vi consentiranno di leggere il manuale e aprire la mappa di gioco (entrambi in formato PDF), e di far partire *Lazarus*. È importante che il gioco venga lanciato cliccando su questa icona o non funzionerà correttamente.

5 Per disinstallare l'avventura, basterà cliccare sull'icona **Uninstall Ultima V – Lazarus** che trovate sempre nella cartella **Ultima V – Lazarus** del menu di Windows.

Per giocare a *Ultima V: Lazarus* dovrete comunque avere il CD 1 di *Dungeon Siege* inserito nel lettore. Il Mod è tutto in inglese, quindi non stupitevi se la maggior parte dei testi del gioco non sarà più in italiano.

Cosa serve per giocare

- **Una copia di *Dungeon Siege* con l'ultima patch disponibile (quella allegata a GMC di gennaio 2006 includeva la patch).**
- **Il Mod *Ultima V: Lazarus*, reperibile sul DVD di questo mese o sul sito ufficiale, www.u5lazarus.com.**
- **Eventuali patch del Mod (sul DVD trovate la 1.1, anche se dovrebbe uscire a breve la 1.2).**
- **Circa 600 MB su hard disk**

L'eccezionale castello di Lord British è stato ricreato utilizzando il motore grafico di *Dungeon Siege*.

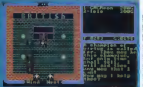
I remake di *Ultima*

Ultima V non è l'unico titolo che rivedrà la luce sotto forma di remake. La passione dei fan di questa saga è tale, da aver spinto decine di gruppi a tentare questa strada. Oltre al gruppo di Lazarus, che come abbiamo scritto ha completato i lavori negli ultimi tempi, solo un altro team è giunto al traguardo, con il remake di *Ultima IV* (anche se, dobbiamo dirlo, il risultato finale è più vicino all'opera originale). Ecco qualche link dove trovare notizie sui remake dei capolavori di Lord British:

Ultima IV (Completato) – **http://xu4.sourceforge.net**
Ultima VI (utilizzando *Dungeon Siege*) – **http://u6project.laymeduck.com/default.asp**
Ultima VII (progetto Exult) – **http://exult.sourceforge.net/index.php**
Ultima VII in finestra – **http://members.iinet.net.au/~rsd/U7inWindows.html**
Ultima VII (utilizzando *Neverwinter Nights*) – **http://agape.timeimmortal.net**
Ultima Underworld – **http://uwadv.sourceforge.net**
Ultima Underworld 2 – **http://low.sourceforge.net**

Il sito che raccoglie le informazioni su questi progetti: **http://reconstruction.voyd.net**

Volete provare un *Ultima* originale?

Se volete provare un capolavoro (e siete pronti a "sopportare" una grafica ben al di sotto degli standard odierni), potete trovare sul DVD di questo mese *Ultima IV*, che è stato reso "freeware" qualche anno fa. Per farlo funzionare, dovrete utilizzare il programma DOSBox, che trovate nella cartella **Dati\Mod\UltimaIV-Gioco Completo** del DVD. All'interno della directory troverete anche un PDF tratto da un passato GMC, in cui spiegavamo come installare e usare DOSBox e altri sistemi per far "girare" i giochi DOS sotto Windows XP.

I dialoghi utilizzano un sistema a "parole": potrete cliccare su una serie di "temi" diversi per ogni personaggio non giocante.

è presente sul DVD di questo mese) e come siete stati "richiamati" nel mondo di *Ultima V*, la magica terra di Britannia. Dovrete anche creare il personaggio, selezionandone il sesso e l'aspetto del viso, e soprattutto scegliendo delle risposte a una serie di "domande" morali che vi porranno di fronte a dilemmi molto particolari. Nei panni di un Cavaliere medievale, preferirete mantenere la parola data al vostro signore seguendo l'Onore, oppure affrontare Valorosamente dei nemici che vi insidiano?

Tutto il mondo di *Ultima* è costruito intorno a una figura quasi mitica, l'Avatar, che in *Ultima IV* ha dimostrato di riuscire a seguire tutte e otto le principali Virtù (Onore, Valore, Onestà, Umiltà, Sacrificio, Giustizia, Compassione e Spiritualità). Inutile dire che l'Avatar siete proprio voi, e in *Ultima V* dovrete tornare a Britannia per risolvere una situazione ancora più complessa! Il vostro antico amico Lord British è sparito sottoterra, nell'Abisso, e al suo posto si è autoproclamato Re di Britannia il malvagio Blackthorne, che ha tradito gli ideali e le virtù del passato, instaurando una specie di dittatura. A peggiorare le cose, sono apparsi tre misteriosi esseri malvagi, gli Shadowlord, che non vedono l'ora di farvi a pezzi!

Non preoccupatevi, però. Nel corso del vostro viaggio troverete alleati vecchi e nuovi, che si uniranno a voi per combattere la tirannia di Blackthorne e la malvagità degli Shadowlord. Inizierete il "viaggio" proprio nella capanna di uno di loro, Iolo, che insieme a Shamino sarà già nel vostro gruppo di eroi (in gergo, il "party" di avventurieri).

Alcune indicazioni su come muovervi: l'interfaccia è molto simile a quella di *Dungeon Siege*, anche se esiste qualche differenza. Date un'occhiata al vostro inventario (tasto "I") e, se necessario, equipaggiate i vostri personaggi con le armi e le corazze presenti nella sacca dell'inventario. Sotto il personaggio vedrete il suo livello di esperienza (i livelli sono 8), quello dell'armatura e la capacità di danno, oltre ai suoi punti ferita e punti magici. Con il pulsante destro e la rotellina del mouse muoverete la visuale attorno al vostro party.

Per prima cosa, vi consigliamo di andare verso nord, dirigendovi nella Empath Abbey, l'abbazia devota uno dei tre principi cardinali di Britannia, l'Amore (gli altri sono la Verità e il Coraggio, cui sono dedicati altri due manieri in Britannia). Qui troverete altri alleati (tra cui una vecchia conoscenza, Julia) e un curatore, che vi rimetterà in sesto.

Dopodiché, potrete dirigervi verso nord est, alla volta di Yew, una delle otto città principali di Britannia. Per capire meglio dove siete, potete aprire lo zaino del vostro eroe e cliccare con il pulsante destro sulla mappa, che vi mostrerà Britannia – vi troverete nell'angolo in alto a destra, dentro l'immenso bosco. La mappa, così come il manuale sono presenti in formato PDF nella directory del Mod e sono accessibili tramite la voce nel menu **Start – Programmi – Ultima V Lazarus**.

Una volta arrivati a Yew, visitate uno dei negozi presenti per comprare un letto ripiegabile (bedroll), che vi consentirà di dormire gratuitamente all'esterno delle città e recuperare punti ferita e punti magia. Troverete anche un venditore di reagenti per gli incantesimi: al contrario di molti GdR, in *Ultima V* ogni personaggio dotato di poteri magici è in grado di lanciare tutti gli incantesimi del suo livello di esperienza. I livelli sono 8, così come i "circoli" della magia. Per praticare un incantesimo, è sufficiente mettere il libro magico nell'apposito spazio nell'inventario. Cliccando sul libro, farete apparire l'elenco degli incantesimi e cliccando su uno di essi lo "preparerete" nel menu veloce a destra del personaggio, nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Vi sarà persino consentito "salvare" alcune magie con dei tasti di scelta rapida. Ogni incantesimo, se selezionato, mostrerà quanti e quali reagenti utilizzerà: se non avrete i reagenti, niente incantesimo.

In ultimo, segnaliamo la presenza di un orologio nel vostro zaino, che vi permetterà (cliccandovi sopra con il pulsante destro) di sapere che ore saranno e la fase lunare, importantissima per usare i Moongate, il sistema più veloce per muoversi in Britannia; inoltre, premendo la "O" accentata (il tasto "ò") apparirà una finestrella che mostrerà il vostro livello karmico, la data e un'opzione per velocizzare lo scorrere del tempo di 10 volte (utile se volete aspettare la notte, per esempio).

A questo punto, siete pronti a iniziare il meraviglioso viaggio di *Ultima V*: un'impresa che vi consigliamo di affrontare anche se non conoscete perfettamente l'inglese, o se non avete mai provato un gioco di ruolo. *Ultima V* è splendido!

COS'È *ULTIMA*?

[illegible] la maggior parte degli appassionati come la migliore nell'ambito dei GdR per computer. I primi episodi sono stati pubblicati all'inizio degli Anni '80, ma è con il mitico *Ultima IV* (1985) che Richard "Lord British" Garriott, il creatore dei mondi di *Ultima*, ha dimostrato di avere un'incredibile capacità narrativa. Tutti gli *Ultima* compresi tra il *IV* e il *VII* sono meraviglie digitali, mondi da esplorare in cui perdersi completamente! Oltre ai nove *Ultima* (gli ultimi due, però, sotto tono rispetto agli episodi migliori, *IV-VII*), Lord British ha pubblicato due *Worlds of Ultima*, di cui fa parte l'eccezionale *Martian Dreams*, e i due *Ultima Underworld*, che in pratica sono i "papà" dei moderni FPS/GdR (cui, non a caso, lavorò Warren Spector, che più tardi produsse *System Shock* e *Deus Ex*). Infine, la saga di *Ultima* ha inaugurato l'era dei MMORPG con *Ultima Online*, che ancora oggi viene considerato il GdR online più di successo mai creato. Nel 2002, Richard Garriott ha lasciato EA, che al tempo distribuiva i suoi titoli, per passare a NCsoft, con cui sta pubblicando giochi quali *Lineage II*, *Guild Wars* e *City of Heroes*, oltre a lavorare sul suo progetto personale: *Tabula Rasa*.

Ultima V rivive grazie alla dedizione del Lazarus Team. Un remake da provare, tenendone d'occhio gli aggiornamenti.

Dove trovare *Dungeon Siege*?

Se vi siete persi l'ultimo numero di GMC, oppure vi siete disfatti della copia di *DS* "perché tanto non è un vero GdR" ("bwahahah, folli", direbbero gli Shadowlord), potete chiedere un arretrato a **arretratigmc@futureitaly.it**. Il costo degli arretrati è di 4 euro più il prezzo di copertina.

Mod per Half-Life 2

NEOTOKYO

Il Giappone è, anzi, era, un posto molto tranquillo.

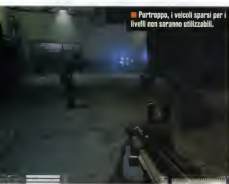
Il design delle armature è sobrio e trasuda stile in quantità.

Gli sviluppatori intendono utilizzare gli shader in modo creativo.

- **Sviluppatore:** Studio Radi-8
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.neotokyohq.com

GLI sviluppatori di videogiochi si trovano spesso costretti a immaginare scenari futuristici poco desiderabili per porre le basi narrative di uno sparatutto.

Se c'è qualcuno che spara, dovrà pur esserci una guerra. L'idea per *Neotokyo* nasce, infatti, dalla volontà di rappresentare una poco plausibile guerra civile giapponese, originata da un tentativo di colpo di stato militare, sotto forma di sparatutto multiplayer a squadre.

Per i giocatori di *Unreal Tournament 2004* il nome *Neotokyo* è già conosciuto, dal momento che il Mod venne pubblicato originariamente nel 2004. In realtà, il progetto era nato su Source Engine e poi frettolosamente riadattato al motore grafico Epic, dopo la clamorosa fuga di codice sorgente che causò a *Half-Life 2* un anno di ritardo nella pubblicazione. Purtroppo, la fretta e l'inesperienza non portarono alla creazione di un vero e proprio capolavoro, ma tanto è bastato agli sviluppatori per rimboccarsi le maniche e mettersi all'opera sul nuovo motore.

Purtroppo, i veicoli sparsi per i livelli non saranno utilizzabili.

Dopo notti insonni e week-end sacrificati sull'altare dello sviluppo amatoriale, *Neotokyo* è quasi pronto per essere mostrato al mondo nella forma in cui era stato originariamente pensato. Ha mantenuto l'impostazione di sparatutto a squadre con tre classi per ciascuna delle due fazioni contrapposte: troveremo armamenti e abilità specifiche tra cui scegliere, oltre a nuovi modelli poligonali e tante armi originali. Esclusa, purtroppo, la possibilità di guidare i veicoli, nonostante esistano parecchi modelli già pronti all'uso, poiché si tradurrebbe in un ulteriore ritardo nell'uscita. Per adesso, le forze sono tutte concentrate sulla creazione delle mappe, uno dei fattori più importanti nel decretare il successo di un Mod presso l'esigente comunità di giocatori.

Le modalità previste spaziano dal Deathmatch a squadre, al Capture The Data (una sorta di Capture The Flag con una bandiera sola), a quelle denominate Counter Attack e Dominion, che richiedono ai team la difesa di una serie di punti strategici disposti sulla mappa. Da quanto emerge dalle prime immagini pubblicate, lo stile della grafica, fortemente ispirato al mondo del disegno e dell'animazione giapponese, risulta parecchio affinato rispetto alle prime uscite per Unreal Engine e se le mappe dovessero rivelarsi divertenti, non c'è motivo di dubitare che *Neotokyo* sarà un Mod molto apprezzato.

I visori saranno specifici per le tre classi di personaggi.

Mod per Freespace 2

FREESPACE 2 E I SUOI MOD

Perso nello spazio, ma ritrovato dai modder.

■ *Freespace 2* è stato ringiovanito grazie a una tecnologia nuova di zecca, tanto da sembrare un gioco moderno. Da (ri)provare!

■ La flotta Battlestar in tutto il suo splendore. Il team Galactica giura che queste astronavi saranno le più grosse mai viste in *Freespace*.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Combattimento spaziale
- **Percentuale di completamento:** in via di sviluppo
- **Internet:** http://scp.indiegames.us

SEI anni dopo la sua pubblicazione, il gioco di combattimento spaziale *Freespace 2* è più vivo che mai grazie all'instancabile comunità di appassionati che gli ha donato nuova linfa. Dopo che l'editore Interplay è fallito nel 2005, il codice sorgente del gioco è stato reso pubblico: una vera manna per tutti i suoi fan.

Il frutto più concreto dei loro sforzi è a tutt'oggi *FS2_Open*, un Mod che incrementa notevolmente le prestazioni grafiche del gioco non facendolo sfigurare dinanzi a produzioni moderne come *X3: Reunion*. Tale rivisitazione grafica (e sonora, grazie al pieno supporto del nuovo hardware 3D) prevede la presenza di texture mapping, bump mapping, sfondi stellati e nebulose volumetriche, ed è disponibile per il download all'indirizzo **http://scp.indiegames.us**.

Con il Mod *Derelict*, invece, la trama di *Freespace* viene arricchita da una nuova entusiasmante campagna stellare che si avvantaggia dei potenti muscoli tecnologici dei PC moderni. Ma il gioco Volition si presta a essere oggetto anche di ambiziose "total conversion". *Imperial Alliance* (**http://ia.emperorshammer.net/home**) è stata progettata da fan della saga di "Star Wars" per sostituire i vecchi e gloriosi *TIE Fighter* e *X-Wing: Alliance*. La sua prima versione si limiterà, però, a offrire una semplice selezione di missioni e di arene multiplayer, una base su cui costruire in seguito una vera e propria campagna bellica. Ancora più ambizioso è il progetto *Battlestar Galactica: Reimagined*, che inserisce le astronavi e i temi narrativi del recente remake televisivo di "Galactica" all'interno della struttura *FS2_Open*. Le prime immagini paiono promettere bene, tanto che gli sviluppatori si sbilanciano affermando che le loro astronavi Battlestar saranno le più grosse mai viste in *Freespace*.

■ Il design un po' datato delle navicelle si avvantaggia dei nuovi effetti visivi applicati, come il bump mapping.

Mod per Half-Life 2

NIGHTFALL

Prima di Gordon Freeman c'era un altro "ribelle" a City 17.

- **Sviluppatore:** Nigredo Studios
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** www.nightfallmod.net

L'opprimente cornice di City 17 è uno degli elementi più riusciti in *Half-Life 2*, tanto che molti programmatori di Mod faticano a staccarsi da questo scenario così suggestivo.

NightFall, tra gli altri, vorrebbe offrire un'esperienza alternativa a quella dell'occhialuto Gordon Freeman, pur mantenendone le coordinate di base. In questo caso, il giocatore è chiamato a impersonare un tale John Dalton, uno dei tanti Ribelli contrapposti all'occupazione dei Combine, eppure diverso dai suoi compagni di lotta. Dalton, infatti, è appena fuggito da una delle basi in cui i Combine trasformano gli uomini liberi in soldati. È ancora capace di intendere e di volere, ma esteticamente è simile a uno qualunque dei suoi nemici. Solo e braccato da tutti, Dalton è perseguitato anche da ricordi frammentati, incubi e flashback improvvisi, oltre a non conoscere nulla delle proprie origini. In più, tutta la trama è ambientata prima della dirompente apparizione di Freeman e del crollo della Cittadella. Non proprio uno scenario rassicurante, insomma, per un'avventura che

dovrebbe estendersi per 54 mappe di gioco, impreziosita da una colonna sonora originale e resa unica dalla presenza di nuovi nemici, armi e strumenti di vario genere. Notevole l'impegno profuso sul versante grafico, grazie a un ottimo sfruttamento delle caratteristiche del Source Engine. GIOCHI COMPUTER

In questo Mod, i Combine non sanno ancora dell'arrivo di Gordon Freeman.

Mod per Half-Life 2

RESIDENT EVIL: TWILIGHT

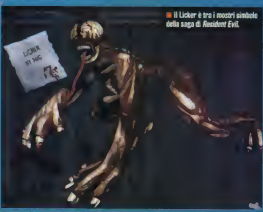
Perché non organizziamo una bella gita a Racoon City?

- **Sviluppatore:** MoonLight Interactive
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** www.evilmod.de

IL nome di *Resident Evil* è maggiormente legato ad avventure per un solo giocatore, ma gli sviluppatori di questo Mod hanno pensato di dedicarsi all'esperienza multiplayer, pur contemplando la possibilità di una piccola porzione single player. *Resident Evil: Twilight* vede come protagonista l'ignaro Alec Baker, vittima di un incidente d'auto proprio nei paraggi di Racoon City, l'ormai storica cittadina "maledetta" della nota saga horror giapponese.

I cultori della serie troveranno specifici riferimenti agli eventi narrati nel secondo e terzo capitolo di *Resident Evil* e non è escluso che facciano la loro apparizione alcuni volti noti. Certamente ci saranno molti nemici classici come zombi, Hunter, Licker e Cerebrus, e bisognerà difendersi dal contagio del T-Virus (che è poi la causa scatenante delle mutazioni). Le armi saranno circa una decina, inclusa una mazza da baseball e un lanciafiamme.

Le modalità di gioco prevedono il classico Deathmatch, anche a squadre, e l'inedita modalità Take Back The Antidote, con un team chiamato a rubare un prezioso flacone di antidoto, protetto da quello avversario. Non mancherà anche una modalità cooperativa per l'avventura principale. Le carte in regola, insomma, ci sono, ma lo stato dei lavori non consente di farsi idee chiare. Ben poco è dato sapere, per esempio, sul design delle mappe di gioco. Attendiamo nuovi aggiornamenti.

Il Licker è tra i mostri simbolo della saga di *Resident Evil*.

GENERE: FPS

Giocato in multiplayer

CALL OF DUTY 2

L'Europa è di nuovo in pericolo, ma questa volta va salvata online!

La modalità Iron Sight consente di essere più precisi, ma richiede un attimo prima di entrare in funzione.

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Distributore:** Activision Italia
- **Provato su:** Dic 05 9
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** P4 2 5 GHz 1 GB RAM Scheda 3D 128 MB 1 GB HD connessione a Internet

IL panorama degli FPS multiplayer che richiedono un approccio tattico è diventato, col passare del tempo, sempre più variegato.

Il successo planetario di *CounterStrike* (titolo che, fino all'avvento di *World of Warcraft*, vantava il maggior numero di utenti online), ha trainato il mercato e ora i giocatori possono contare su un numero impressionante di videogiochi di questo genere.
Insieme a *Day of Defeat Source*, *Call of Duty 2* è, nell'immaginario collettivo, il titolo adatto per rivivere le atmosfere della Seconda Guerra Mondiale in multiplayer. Lo sparatutto di Infinity Ward è – nel complesso – ben curato e riesce a differenziarsi dalla concorrenza grazie a qualche sostanziale modifica alla giocabilità. Per esempio, non esistono classi precise, ma all'inizio della partita è consentito scegliere il tipo di fucile e questa decisione può influenzare lo stile di gioco.

Essere uccisi con il calcio del fucile equivale all'umiliazione del coltello in *CounterStrike*.

"All'inizio della partita, la scelta del fucile influenza lo stile di gioco"

In questo secondo capitolo, sono stati riproposti alcuni movimenti particolari già sperimentati nel primo episodio: il "lean", per esempio, dà modo di sporgersi dai muri mostrando solo la testa agli avversari; l'Iron Sight, invece, porta a una maggiore precisione di tiro, mirando direttamente dalla canna del fucile. Lo scopo di ogni round è quello di assaltare uno dei due "punti bomba", per far brillare un mortaio oppure un deposito munizioni. Naturalmente, si possono eliminare tutti i nemici presenti a colpi di fucile e, in questo, *COD 2* è del tutto simile a *CS*.

Le differenze con il capolavoro Valve sono da ricercarsi innanzitutto nella mancanza di STEAM. Tale piattaforma aggiorna automaticamente i giochi supportati, scarica mappe e impedisce almeno in prima battuta l'inserimento di programmi per barare. Oltre a ciò, il più grande pregio di *CS* è la sua immediatezza: si impara subito a fraggare e dopo qualche giorno, necessario a conoscere bene le mappe, ci si comincia a divertire. In *COD 2* la curva di apprendimento è leggermente più ripida, a causa della profondità strategica di alcune mappe, ovvero della loro difficoltà. Oltretutto, esiste l'eventualità di essere colpiti anche nel punto iniziale del livello (in gergo, il punto di "respawn") dalle granate. Ciò significa che può capitare di morire non appena si mette piede sul campo di battaglia. Pertanto, ci vuole allenamento per sapere dove rifugiarsi.

Assolutamente azzeccata si è rivelata l'idea di includere una "killcam": in poche parole, un replay che si attiva quando al nostro alter ego viene inflitta la ferita mortale e che visualizza gli ultimi secondi del round dal punto di vista di chi ci ha fraggato. Grazie a ciò, è più facile imparare a non commettere nuovamente gli stessi errori. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un gioco da provare per chi è un appassionato della guerra online. Superato lo scoglio iniziale, il divertimento cresce di partita in partita.

PAROLA D'ORDINE: VARIETA'!

Le situazioni in cui si vestono i panni dei soldati dell'Asse o degli Alleati, in *COD 2*, sono innumerevoli. Innanzitutto, le mappe sono tutte originali e, giocandole, ci si rende conto che sono differenti l'una dall'altra anche a livello strategico. Per esempio, nella neve di Leningrado scegliere l'edificio "diroccato giusto" in cui nascondersi è fondamentale per sopravvivere, mentre nell'assolata Toujane le armi a lungo raggio servono a poco, dato che la strada da percorrere per raggiungere la base avversaria è molto breve. In seconda battuta, la varietà è assicurata dalle modalità che si giocano online. Al di là di quella ufficiale da torneo, denominata "Search and Destroy", sono numerosi i server che ospitano il classico "Team Deathmatch", dove non bisogna aspettare la fine del round per ricominciare a sparare. Ultimo aspetto, ma non meno importante, i giocatori che affollano i server di casa nostra sono davvero parecchi. Il successo del primo capitolo nella Penisola, infatti, è stato sorprendente e non ci si stupisce nel vedere in media 300 giocatori sparsi su circa 90 server per questo seguito.

Crea una mappa multiplayer

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Come creare una mappa multiplayer grazie al DoW Editor.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Warhammer 40.000 Dawn of War*.
- L'ultima patch del gioco (dow-141.exe), presente sul DVD allegato al numero 112 di GMC o disponibile per il download su FilePlanet (**www.fileplanet.com**) e FileFront (**www.filefront.com**).
- Il DoW Editor (dow_rdn_tools.1.41.samples.exe), disponibile per il download su FilePlanet (**www.fileplanet.com**) e su FileFront (**www.filefront.com**).

RISORSE

- Il sito della community di *Dawn of War*: **www.dowfiles.com**
- Il forum ufficiale degli sviluppatori: **http://forums.relicnews.com**
- Il network di Relic: **www.relic.com/rdn/wiki**
- Un popolare Fan Site del gioco: **www.dawn-of-war.co.uk**

PREPARAZIONE

1 Dopo aver installato i Dawn of War Tools, aprite il **Mission Editor**, selezionate il menu **File** e **New**, modificando il campo **Mod** in **Warhammer 40,000 Dawn of War** e dando l'**OK**. Quindi, nel menu **File** selezionate **Save As** e cercate la directory d'installazione del gioco **Dawn of War\W40k\data** dove dovete creare la cartella **scenarios** e, all'interno di quest'ultima, la sottocartella **mp**, ove salvare la vostra mappa con il nome voluto.

DEFINIZIONE DELLA MAPPA

2 Aprite il **Detail Map Editor** mediante l'apposita icona in cima allo schermo per cominciare a definire i dettagli generali della vostra mappa, da raffinare in seguito. Selezionate dal menu sulla destra **JUNGLE_GROUND_01** e create un'area delle dimensioni desiderate cliccando più volte al centro della mappa, quindi contornatela completamente con zone boschive selezionando **JUNGLE_CANOPY_01** e cliccando tutt'intorno all'area GROUND.

MODIFICA DELLE TEXTURE

3 Molti dettagli della mappa sono alterabili nel loro colore specifico attraverso il cosiddetto **Texture Stamping**. Cliccate sull'icona apposita (quella indicata in figura dal circoletto rosso) e selezionate nel campo **Colour** a destra il colore **Light yellow**. Quindi cliccate su **BRUSH_SOFT_TINY16** per colorare l'area GROUND usando un pennello non troppo grande. Giocate pure con i colori e i pennelli fino a quando non siete soddisfatti.

MORFOLOGIA DELLA MAPPA

4 Selezionate l'icona relativa all'**Heightmap Editor** e sinceratevi che il campo **Mode** a destra sia su **Additive** per innalzare picchi cliccando sulla mappa. Ovviamente, selezionando **Subtractive** creerete valli e canyon. Cliccando sull'icona **Save** (quella con il dischetto) li riempirete d'acqua, dando vita ai laghi. Quindi, in modo **Additive**, configurate il campo **Height** sul valore **20** e create un bordo invalicabile tutt'intorno alla vostra zona GROUND.

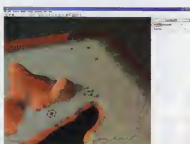
APPLICAZIONE DELLE DECALCOMANIE

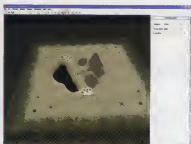
5 Cliccate sull'icona **Decal Placement** per aprire il menu apposito, quindi selezionate sulla destra **JUNGLE_CANOPY_02A** e applicate la texture a tutto il bordo creato al punto 4, adattandone dimensione e orientamento tenendo premuto **Maiusc** e rispettivamente il **tasto destro** o **sinistro del mouse**, così da rendere credibile la transizione tra la giungla e la zona aperta. Le decalcomanie servono proprio a fondere visivamente due aree diverse.

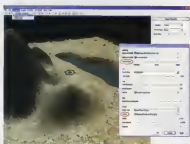
POSIZIONAMENTO DEGLI OGGETTI

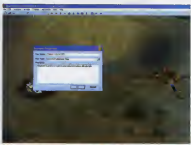
6 Selezionate il menu **Object Placement** mediante l'apposita icona e assicuratevi che il campo **Player** sia settato su **World**. Dalla lista **Objects**, selezionate **environments\jungle\jungle_dressing** e cliccate su **jungle_dressing_plant_set1**. Posizionate gli arbusti (definiti come riparo di copertura nel punto 09), andate nella cartella **environment\gameplay** e inserite qualche **strategic_point_flag** e almeno uno **strategic_objective_struct** sulla mappa.

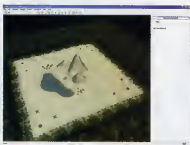
INSERIMENTO DEI PUNTI DI PARTENZA

7 Sempre in **Object Placement**, modificate il campo **Player** in **Player 1**. Dalla lista **Objects** andate in **environment\gameplay** e selezionate **starting_position**, cliccando sulla mappa nel punto da dove volete che parta il giocatore 1. Ora, settate **Player 2** e ripetete il procedimento, quindi replicatelo ulteriormente per il **Player 3** e il **Player 4**, definendo le posizioni di partenza per tutti i giocatori che parteciperanno al multiplayer.

DEFINIZIONE DELLE ZONE VIETATE

8 A questo punto, selezionate l'icona con il semaforino per aprire il menu **Impass Map Edit**, utile per stabilire le aree transitabili o non transitabili della mappa. Alcune di queste ultime sono probabilmente già colorate di rosso, automaticamente definite dall'editor come "vietate". Selezionate **Impassable** nel campo **Passability** e, cliccando sulla mappa, definite come tali il bordo dell'area GROUND, i laghi e i rilievi più alti.

DEFINIZIONE DELLE ZONE DI COPERTURA

9 Selezionate l'icona relativa al menu **Terrain Type Edit**, quindi configurate il campo **Category** su **Cover** e quello **Terrain Type** su **Light**. Così facendo, potrete definire sulla mappa ripari e aree di copertura per le squadre di soldati, che conferiranno a queste ultime un utilissimo bonus difensivo. Definite come zone di copertura gli arbusti inseriti nel punto 06, quindi, nel menu **Overlay** in cima allo schermo cliccate su **Toggle Overlay**.

CARATTERIZZAZIONE DELLO SCENARIO

10 Adesso, aprendo il menu **Scenario** e cliccando su **Terrain Properties** potete passare alla caratterizzazione dello scenario di gioco attraverso parametri "naturali" come **Lighting** (Luce), **Fog** (Nebbia), **Sky** (Cielo), **Terrain** (Terreno) e **Water** (Acqua). Settate la barra **Time of Day** tra **Noon** e **Night** per avere una luce al tramonto che disegni delle ombre, quindi provate a modificare il colore dell'acqua settando **Colour** su **Skyblue**, e date l'**OK**.

SALVATAGGIO DELLA MAPPA

11 Come prima, aprite il menu **Scenario**, ma questa volta selezionate il sottomenu **Scenario Properties**, grazie al quale definirete un nome nuovo per la vostra mappa inserendolo nel campo **Map Name** e un'appropriata descrizione per la stessa digitandola nella finestra **Map Desc**. Fatto ciò, assicuratevi che il campo **Map Type** sia su **Skirmish/Multiplayer Map**, salvate un'ultima volta la mappa e preparatevi a provarla.

TEST DELLA MAPPA

12 Lanciate *Dawn of War*, scegliete la modalità **Schermaglia** e selezionate la vostra mappa. Il modo migliore per testare una mappa è giocare una partita, magari raccogliendo consigli e critiche dei vostri amici per affinarne il design mediante modifiche successive. Una volta pienamente soddisfatti dall'opera, mettetela a disposizione del mondo intero, eventualmente pubblicizzandola sul forum ufficiale **http://forums.relicnews.com**.

Segnalato alla redazione

A SCUOLA DI GUIDA

Volete migliorare le vostre prestazioni con le simulazioni di guida?

Le simulazioni di guida sono dei giochi particolarmente longevi, ma presentano una curva di apprendimento che può facilmente scoraggiare gli utenti i meno esperti.

Al contrario di un *Need for Speed* qualsiasi, titoli come *GTR* o *rFactor* richiedono alcune conoscenze specifiche su come affrontare correttamente una curva, quando frenare e in che modo, e come dosare correttamente il gas. L'esperienza aiuta, ma non tutti amano passare ore e ore sulla prima chicane di Monza prima di riuscire a fare anche un solo giro in pista senza incidenti.

Per evitare le frustrazioni iniziali, ma anche per migliorare la propria tecnica, esistono due modi: spendere gli euro necessari a seguire un corso di guida vero, o fare un salto sul forum di Slip Angle (**www.slipangle.it**). Nella sezione Simulazioni/Teoria, lanciatevi sul thread Driving School Sim-min, dove troverete tutte le informazioni per iscrivervi a questa scuola di guida virtuale, che prevede sia corsi base, sia avanzati, oltre a lezioni private.

Fra i vari istruttori, segnaliamo dei nomi ben noti nel circuito dei piloti online (Marco "Mgta-Zanichelli" Cesetti, Aristotelis "Aris" Vasilakos e Gianluca "Pingo" Gilli, per citarne alcuni), ma anche persone con un'esperienza che va oltre quella virtuale: Min (al secolo Franco Miniati), coordinatore del progetto nonché uno degli istruttori del corso, è un ex pilota e, fra le altre cose, è stato (e continua a esserlo) istruttore di guida agonistica. Abbiamo avuto modo di fare con lui una chiacchierata e ci ha spiegato che il corso è strutturato in modo da conferire le basilari nozioni di guida, insegnando a gestire correttamente la staccata, a frenare con l'ABS, a comportarsi nel caso di aquaplaning e così via (tutte nozioni che torneranno utili anche nella vita reale, quando si guida la propria auto senza tirare al limite), per poi passare a spiegazioni tecniche su come gestire l'assetto dell'auto e, infine, come spingerla al limite.

Per partecipare sono sufficienti una copia di *GTR*, delle cuffie, un microfono e il programma TeamSpeak (**www.teamspeak.org** per comunicare a voce con gli istruttori). Noi di GMC ci siamo già iscritti... e vi terremo aggiornati su questo progetto, che riesce a fondere la passione per i motori virtuali e quelli reali.

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

IL MESTIERE DELLE ARMI

In attesa delle delizie di Oblivion, possiamo allenarci nell'arte della guerra grazie a un notevole "simulatore di cavaliere medievale"...

Di rado abbiamo incontrato un gioco che simulasse l'arte del combattimento medievale con lo stesso realismo con cui altri titoli (come *Ghost Recon*) ci pongono nei panni di un combattente moderno.

A ovviare a questa lacuna arriva *Mount & Blade*, un titolo che si pone l'ambizioso proposito di farci rivivere le gesta e le disavventure di un mercenario dei secoli bui. Il gioco inizia con la creazione del nostro guerriero (o guerriera), un processo insolitamente dettagliato che prevede la distribuzione di un ammontare prefissato di punti abilità tra una lunga lista delle medesime (come in un gioco di ruolo) e perfino la possibilità di definire con precisione il volto dell'eroe con un sistema simile a quello di *The Sims 2*. Fatto questo, ci ritroviamo nella prima città, un borgo mediamente fornito di equipaggiamenti bellici (da acquistare quando avremo il denaro) e con alcuni personaggi disposti a ingaggiarci per alcune semplici missioni iniziali. Prima, però, sarà meglio fare un salto dall'Allenatore, un professionista della guerra che ci darà istruzioni su come impiegare al meglio spade a una o a due mani, scudi e bastoni. Una palestra consentirà di allenarci contro altri guerrieri di varia abilità in scontri non letali, dove l'unica vittima sarà il nostro orgoglio. Eh sì, perché chi si immagina di emulare istantaneamente le azioni di Aragorn o Gimli nei film de "Il Signore degli Anelli" scoprirà che parare un inesistente attacco a destra, mentre la reale bastonata sul naso arriva da sinistra, è il minore dei mali che possono capitare.

Quando ci sentiremo pronti, sarà la volta di affrontare il grande mondo, assoldando mercenari di varia qualità (da contadini armati di bastoni a cavalieri d'élite), ponendo i nostri servigi al servizio dei vari signorotti che si spartiscono la landa e cercando di trarre abbastanza profitto da mantenere in attivo la compagnia di ventura e da migliorare la qualità dei soldati e dell'equipaggiamento. Questa parte del gioco ricorda una versione medievale di *Pirates!*, con un mondo dinamico e in continua evoluzione, che non cessa di generare guerre, missioni e incontri casuali. Le battaglie, a loro volta, rievocano quelle di *Giovanna D'Arco: Wars & Warriors*, ed è un'emozione partecipare personalmente alla pugna insieme ai nostri uomini, magari guidandoli da cavallo, in paesaggi 3D graficamente semplici, ma caratterizzati da colline, fiumi, foreste, campi innevati e altri elementi naturali.

Programmato da un minuscolo team composto da una coppia di coniugi, *Mount & Blade* è un gioco che, perfino considerando l'oggettiva qualità "artigianale" della grafica e della rappresentazione del mondo, mostra come unendo creatività, passione e un buon numero di eccellenti idee è ancora consentito produrre titoli capaci di rivaleggiare (e in alcuni casi superare) le offerte che troviamo sugli scaffali.

Finché, da qualche parte nella Grande Rete, esisteranno "laboratori sotterranei" capaci di dare alla luce giochi come questo, potremo dire che la scintilla vitale alla base del nostro hobby non ha cessato di ardere.

Per i combattimenti tattici, il programma genera paesaggi 3D che rispecchiano la geografia dell'area in cui ci troviamo.

L'inventario mostra il nostro equipaggiamento e le merci addizionali trasportate (potremo anche commerciare in beni di vario tipo, nelle diverse città).

IL COSTO DELLA GUERRA

Il client di *Mount & Blade* "pesa" circa 40 MB, e può essere scaricato dal sito www.taleworlds.com. Questa versione presenta il gioco pressoché completo, ma limita la crescita del protagonista al decimo livello. Chi intende sbloccare i livelli successivi può acquistare il pacchetto completo direttamente dal sito via carta di credito, al prezzo di circa 12 euro.

Ferite al cuore

Maneggiare le armi significa scegliere il momento migliore per parare o sferrare un fendente, o un affondo. Uno o due colpi bene assestati sono sufficienti per abbattere anche il più colossale dei guerrieri e, come imparò Re Harold a Hastings, il volo di una singola freccia è in grado di decidere il destino di un'intera battaglia. Il sistema di combattimento, infatti, non determina colpi a segno e parate "lanciando dei dadi", ma da come materialmente brandiamo armi e scudi attraverso i tasti e il movimento del mouse: con il sinistro si attacca, con il destro si para, mentre un colpo di polso al momento giusto determinerà il tipo di affondo o la direzione da cui cercheremo di difenderci. A tutto si unisce il gioco di gambe e sia noi, sia i nostri nemici, potremo utilizzarlo per fintare, ritirarci o provocare l'avversario costringendolo a un assalto affrettato che lo sbilancerà, rendendolo facile preda di un contrattacco.

L'architettura e l'atmosfera delle città ricordano un po' *Morrowind*.

GIOCHI COMPUTER

GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

CODENAME: PANZERS – PHASE TWO

Modalità trucchi

Per disporre di benefici che nessuna industria bellica sarebbe in grado di fornire, premete **Invio** in qualsiasi momento della partita, così da far comparire il prompt di inserimento dei codici. Vi basterà digitare le seguenti password, prestando molta attenzione alla differenza tra maiuscole e minuscole, per cambiare le sorti del conflitto:

CODICE	EFFETTO
BlessingOfWisdom	Selezionando un'unità prima di inserire il codice, potrete assegnarle 1.000 punti esperienza
support@stormregion.com	Aggiunge 100 punti di Supporto Esterno alle vostre risorse
OfCourseIAmPresident	Aggiunge 1.000 punti Prestigio da spendere per ampliare le vostre armate al termine della missione
BigBackPack	Elimina tutte le limitazioni sul caricamento degli oggetti e delle unità
KillBill	Permette di eliminare qualsiasi unità nemica con un solo colpo
IbrahimHonestTrader OfQualityGoods	Rende le vostre armate invulnerabili ai colpi nemici
VoteMeForPope	Attiva la modalità "divinità" per tutte le strutture del vostro esercito
MilestoneWasYesterday	Permette di vincere istantaneamente la missione che state affrontando

Armate un esercito potente e invulnerabile, e preparatevi a sbaragliare i vostri nemici in *Codename: Panzers – Phase Two*!

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

Per ottenere tutte le armi segrete

Regalate all'atletico Principe di Babilonia le quattro armi secondarie più stravaganti mai viste in tutta la Persia. Per ottenerle, estraete il pugnale e gettate qualsiasi altro strumento di offesa in vostro possesso. Poi, mettete il gioco in pausa e inserite le seguenti combinazioni di tasti direzionali. Cercate di premere i pulsanti ritmicamente e *PoP I Due Troni* assumerà un aspetto molto più ironico...

CODICE
Sinistra, sinistra, destra, destra, su, giù, giù, su, su, giù.
EFFETTO
Il Principe impugnerà un martello giocattolo (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Facile)

CODICE
Su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, giù, su, giù.
EFFETTO
Il Principe impugnerà una motosega (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Difficile)

Solo il Principe di Babilonia può permettersi di eseguire certe acrobazie con una pericolosa motosega in mano!

CODICE
Su, giù, su, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, giù, su, giù.
EFFETTO
Il Principe impugnerà un pesce spada

CODICE
Destra, sinistra, destra, sinistra, giù, giù, su, su, su, giù, su, su, giù, giù.
EFFETTO
Il Principe impugnerà una cornetta del telefono (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Normale)

QUAKE 4

Nota: I seguenti codici sono stati testati sulla modalità single player di *Quake 4* nella versione aggiornata con la patch *1.0.5 Beta* e sulla versione base. Per dovere di cronaca, abbiamo controllato il funzionamento sul nuovo aggiornamento dei trucchi pubblicati due mesi fa, dato che la patch non era ancora disponibile al momento di andare in stampa. Il test ha sempre dato risultati positivi.

Modalità trucchi

Abbiamo pensato di infilare nuovamente la tuta da Marine spaziale, per rendervi la vita ancora più facile, nel caso non vi fosse bastata l'abbuffata di codici proposta sul numero 111 di GMC.

Far comparire nemici piuttosto potenti può essere un buon modo per aumentare la sfida in *Quake 4*.

Attivate la console di comando di *Quake 4* premendo contemporaneamente i tasti **Ctrl Sx, Alt** e **** e inserite i nuovi trucchi riportati di seguito:

CODICE	EFFETTO
com_allowconsole 1	Permette di richiamare la console di comando semplicemente con il tasto \

CODICE

spawn monster_*nomemostro*

EFFETTO

Sostituendo a nome*mostro* uno dei seguenti codici, è possibile fare apparire una delle creature (a fianco, è indicato se si tratta di qualche nemico particolarmente utile o coriaceo): **harvester_combat** (Appare un robot gigante a forma di aracnide); **repair_bot** (Appare un bot per le riparazioni); **makron** (Appare il boss Makron); **gladiator** (Appare un nemico con scudo); **fatty** (Appare il boss Fatty, gigante e invincibile); **bossbuddy** (Appare un boss robot di piccole dimensioni); **network_guardian** (Appare il boss gigante della sezione Trasmissioni); **scientist** (Appare il robot medico degli Strogg); **berserker**; **failed_transfer**; **grunt**; **gunner**; **iron_maiden**; **sentry**; **slimy_transfer**

CODICE

spawn char_*nomepersonaggio*

EFFETTO

Sostituendo a nome*personaggio* uno dei seguenti codici, è possibile fare apparire in qualsiasi momento l'unità marine specificata a fianco: **doctor** (Appare un dottore); **marine** (Appare un marine armato di pistola); **marine_fatigues** (Appare un marine in maglietta e pantaloncini); **marine_tech_armed** (Appare un marine in grado di riparare l'armatura); **marine_medic** (Appare un marine medico in grado di curarvi); **marine_tech** (Appare il tecnico generico, senza nome e senza armi); **marine_medic_armed** (Appare un medico generico, armato); **kane_strogg** (Appare il modello di Kane, mutato in Strogg)

CODICE

spawn weaponmod_*nomemod*

EFFETTO

Sostituendo a nome*mod* uno dei seguenti codici è possibile fare apparire in qualsiasi momento uno dei potenziamenti per il vostro arsenale: **rocketlauncher_homing** (Appare il mod "Missili a ricerca" per il lanciarazzi. Funziona con il tasto dx del mouse); **lightninggun_chain** (Appare il mod "Fulminatore a catena"); **hyperblaster_bounce1** (Appare il mod "Colpo rimbalzante" per l'iperblaster) **machinegun_ammo** (Appare il mod "Caricatore espanso" per la mitraglietta); **rocketlauncher_burst** (Appare il mod "Fuoco rapido" per il lanciarazzi); **nailgun_ammo** (Appare il mod "Potenza di fuoco 1" per la sparachiodi); **nailgun_rof** (Appare il mod "Potenza di fuoco 2" per la sparachiodi); **nailgun_power** (Appare il mod "Potenza di fuoco 3" per la sparachiodi); **nailgun_seek** (Appare il mod "Chiodi a ricerca" per la sparachiodi); **railgun_penetrate** (Appare il mod "Railgun Perforante"); **shotgun_ammo** (Appare il mod "Caricatore espanso" per il fucile a pompa)

CODICE

map game/*nomemoppo*

EFFETTO

Sostituendo a nome*moppo* uno dei seguenti codici è possibile passare immediatamente a qualsiasi livello del gioco: **airdefense1** (Inizio del gioco); **airdefense2** (Trincee di difesa); **convoy2** (Acquedotto); **convoy2b** (Est. Acquedotto); **convoy1** (Canyon); **walker** (Area di costruzione); **network2** (Sic. Trasmissione); **network1** (Ter. Trasmissione); **process2** (Sic. Elaborazioni); **storage2** (Sic. Raccolta dati); **dispersal** (Struttura dispersione); **process1** (game/process1 è un livello incompiuto rimasto nel codice); **storage1** (game/storage1 è un livello incompiuto rimasto nel codice); **hangar1** (Perimetro hangar); **hangar2** (Interno hangar); **mcc_landing** (Zona di atterraggio CCM); **core1** (Nucleo del nodo); **hub2** (Cuore del nodo); **hub1** (Tunnel cuore del nodo); **mcc_1** (Operazione vantaggio); **mcc_2** (Ultima speranza); **building_b** (Difese perimetrali); **putra** (Centro putrefazione); **recomp** (Centro ricomposizione); **medlabs** (Complesso Strogg); **core2** (Il nodo); **tram1** (Stazione navetta); **tram1b** (Sulla navetta); **waste** (Trattamento rifiuti)

GIOCHI COMPUTER

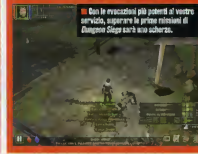
Dungeon Siege

Modalità trucchi

Per ricorrere a un aiuto esterno nel corso della vostra avventura, premete **invio** così da attivare il prompt di inserimento dei codici. Digitate una delle seguenti password e godetevi il risultato:

CODICE	EFFETTO
+drdeath	Aggiunge 150 punti a tutte le statistiche
+checksinthemail	Aumenta il vostro tesoro fino a 9.999.999 pezzi d'oro
+chunky	Lo status Chunky per il vostro personaggio è sempre attivato. Potrete avere la meglio più velocemente sui vostri avversari
+maxjooky	Raddoppia le dimensioni del personaggio
+minjooky	Dimezza le dimensioni del personaggio
-maxjooky	Riporta un personaggio gigante alle sue dimensioni naturali
-minjooky	Riporta un personaggio rimpicciolito alle sue dimensioni naturali
+movie	Permette di registrare un filmato di 30 secondi delle vostre gesta (attenzione, il gioco rallenterà notevolmente con questa modalità attivata)
-movie	Termina la registrazione del filmato
+sixdemonbag	Fa apparire sul terreno di gioco le sei evocazioni più potenti
+version	Mostra la versione del gioco
+potionaholic	Fa apparire sul terreno di gioco 3 pozioni Super Mana e tre Super pozioni per la salute
+sniper	Aumenta il raggio di mira di tutte le armi da lancio a 100 metri
+faertehbadgar	Fa apparire sul terreno di gioco una serie di oggetti molto potenti per l'equipaggiamento
+rings	Attiva l'effetto dell'anello verde, senza possederlo
-rings	Disattiva l'effetto dell'anello verde
+zool	Rende invincibile il vostro party
+loefervision	Mostra tutta l'area di gioco sulla mappa
+shootall	Il personaggio attaccherà automaticamente i nemici, senza bisogno di premere il tasto sinistro del mouse
+xrayvision	Attiva la modalità di visualizzazione "Wireframe"
+resizelabels	Ridimensiona le scritte sulla testa del protagonista

■ Con le evocazioni più potenti al vostro servizio, superare le prime missioni di *Dungeon Siege* sarà uno scherzo.

■ Il personaggio gigante incute timore anche da lontano. Però è un bersaglio più facile da colpire.

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

STAR WARS L'IMPERO IN GUERRA

Jedi e Sith, X-Wing e TIE Fighter, camminatori AT-AT e batterie terresti: la Ribellione e l'Impero alla conquista della galassia!

RECENSITO!

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO 2

È di nuovo guerra nelle lande ideate da Tolkien!

INOLTRE!

Le recensioni di Rainbow Six: Lockdown, TOCA Race Driver 3, Crashday, New York City Tycoon, le espansioni di SWAT 4 e di Empire Earth II, e tanti altri!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA LUNEDÌ 27 FEBBRAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 13.

"Ci si può ubriacare con un videogioco?"

Lev Grossman, "Codex", Rizzoli, 2004

Dipendenza da videogiochi

SIN dai primi Anni '80, gli psicologi hanno studiato la relazione tra violenza "virtuale" e "reale". Le ricerche non hanno portato a conclusioni definitive. Un secondo filone di studi ha esaminato il rapporto tra videogiochi e dipendenza.

Lo scorso novembre, il prestigioso periodico "The New Scientist" ha pubblicato i risultati di un'indagine sugli effetti dei videogiochi condotta da Sabine Grüsser e Ralf Thalemann, due ricercatori della Charité University Medicine di Berlino. Nello studio si afferma che un consumo eccessivo di videogame presenta caratteristiche analoghe a quelle della dipendenza da sostanze stupefacenti. Al pari della droga, il videogioco produce un desiderio compulsivo. Ne consegue che una fruizione eccessiva andrebbe considerata una patologia a tutti gli effetti, hanno concluso i ricercatori.

Nei soggetti sofferenti, infatti, "l'astinenza da joystick" produce uno stato di disagio. La sensazione spiacevole può essere placata solo ricominciando a giocare. Tale attività produce a livello neuronale una sostanza chiamata dopamina, che a sua volta riduce lo stress. Il videogame, infatti, è un sistema di gratificazione che premia il giocatore, incoraggiando fruizioni ripetute e prolungate. Grüsser e Thalemann hanno esaminato un campione di trenta videogiocatori di età compresa tra i 20 e i 30 anni. Metà dei soggetti hanno dichiarato che il videogioco ha compromesso le loro capacità di lavorare e socializzare, mentre i restanti quindici hanno affermato che il desiderio di giocare non li ha danneggiati in alcun modo.

Mostrando ai trenta soggetti esaminati immagini di videogiochi, i primi hanno esibito reazioni neurocognitive analoghe a quelle dei tossicodipendenti in crisi di astinenza. In un secondo test, i giocatori compulsivi hanno evidenziato reazioni percettive e fisiologiche differenti rispetto a quelle dei giocatori "normali", quando i ricercatori hanno mostrato loro delle immagini di videogame popolari. Gli scienziati hanno concluso che i giocatori "compulsivi" rispondono alle sollecitazioni visive in modo diverso rispetto ai giocatori "normali", il che confermerebbe uno stato psicologico anomalo.

Il tema dei "tossicodipendenti virtuali" è stato discusso recentemente da Marc Valleur e Jean-Claud Matysiak nel saggio "Sesso, passione e videogiochi: le nuove forme di dipendenza" (Bollati Boringhieri, 2005). "Chi ha provato i videogiochi conosce la difficoltà di porsi un limite, non basta sentire che il tempo scorre, si rimane incollati allo schermo senza riuscire a prestare ascolto alla voce della ragione, senza smettere, consapevoli che sarebbe ora di farlo [...]. Tutto nasce dal piacere, per gusto del piacere, poi subentra la difficoltà, fermarsi diventa sempre più arduo", scrivono i due psichiatri nell'introduzione. È singolare che la radice del problema venga identificata nel "piacere" indotto dai videogiochi. Il godimento che si ricava dalla fruizione videoludica, secondo Marc Valleur e Jean-Claud Matysiak, è una trappola che conduce alla perdizione. Sfortunatamente, i due autori non definiscono in modo adeguato le peculiarità del "piacere" videoludico. Chiunque abbia dimestichezza con i videogame sa che il piacere è accompagnato da eguali dosi di frustrazione. Il videogioco è, innanzitutto, una performance che mette alla prova le capacità intellettive e fisiologiche. Qual è la percentuale di "puro piacere" in una sessione videoludica? Il tempo necessario a trovare la soluzione di un enigma, in un'avventura, è tutt'altro che piacevole. O i videogiocatori sono tutti masochisti, oppure il fascino del videogame risiede altrove.

Valleur e Matysiak lamentano il fatto che pochi abbiano colto la vera pericolosità dei videogame. Un analogo pessimismo torna in un secondo volume dedicato ai "pericoli" del consumo di videogiochi, "New Addictions, le nuove dipendenze: Internet, lavoro, sesso, cellulare, shopping compulsivo" di Cesare Guerreschi (Edizioni S. Paolo, 2004), dove i videogame vengono accusati di fornire modelli negativi ai giovani. Scrive Guerreschi: "Gli adolescenti sono fortemente influenzati dai loro videogiochi preferiti, tanto da emulare le gesta dei loro eroi virtuali, in alcuni tragici casi giungendo a esiti fatali". Il fatto che una simile affermazione non sia supportata da studi e ricerche non sembra costituire un problema per l'autore.

In tutti gli esempi descritti, si parte dal presupposto che il videogioco "determini" effetti negativi sulla psiche del giocatore, escludendo che un consumo compulsivo sia il risultato di un problema psicologico a monte. Si confonde, cioè, l'effetto con la causa. Tali temi, complessi e articolati, meriterebbero un'analisi più pacata. L'isteria tecnofobica che contraddistingue molte "ricerche" è una patologia non meno preoccupante di quelle descritte da Valleur, Matysiak e Guerreschi.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.